

平成4年10月10日発行(毎月10日10日発行)第6巻第10号(通巻67号)昭和62年9月11日第3種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX・FAN  
MOOK

エムエスエックス・ファン

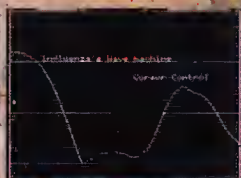
毎月ディスク・マガジンが付録!!

第6回ファンタム・  
プログラム・コンテスト  
作品10本掲載!

NEW

夢二・浅草綺譚

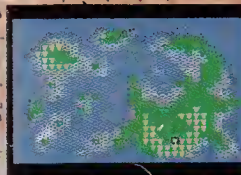
今月のファンタム!



波動実験装置



REAL VOLLEY



DELVINDUS

1 9 9 2  
OCTOBER

10

月情報号

980YEN

特別付録

スーパー付録ディスク  
「ハイドライド」

'88年作、元祖アクションRPGの超名作!

- 掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)
- 掲載CG●一周年記念/メーカーからのメッセージ
- フリーウェアのゲーム特集
- MIDI演奏データ
- クイズ&オマケファイルほか



新企画

プリメ倶楽部

internationalization

秘情報満載

〈キャンペーン版大戦略II  
&バトスキのウル技ほか〉

ゲーム十字軍

ATTACK

シムシティ  
ブライ下巻完結編  
ハイドライド

発売後1年間ベスト10に入り続け、数々の記録を作った  
T&Eソフトの名作アクションRPG「ハイドライド」収録!



**光が闇が**

数々の新システムの導入で、ビジュアル・サウンド、ゲーム・デザインを総合した斬新なゲームスタイル。大群神賊のオーブ・テラから六千年前のキワロスとして感動のエンディングまで。全7章構成でおくるエンターテインメントRPG。



**BURAI**  
Riverhill Soft Inc.

**ブライ**  
下巻  
完結編



**10月下旬発売予定**

パッケージ価格 **¥8,800** (税別)

BURAIファンのみなさまへ  
本当に本当に申し訳ありません。スタッフ一同  
日夜がんばっておりますが、どうしても9月に  
間に合いそうにありません。どうか今はらく  
お待ちくださいますようお願い申し上げます。



■企画/開発：株式会社リバーヒルソフト  
©1990 RIVERHILL SOFT/流木プロダクション/ハンドラボックス  
MSX2 / MSX2+ / MSX R



**Pyramid Sorcerian**  
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 3

**ピラミッド ソーサリアン**

- 血ぬられた王家の秘宝
- 魔の下僕ガッシュの陰謀
- 心を失った姫君
- 嘆きの神殿
- 魔王ギルバレスの迷宮

**Falcom**  
FALCOM CORPORATION

**迫り来る“魔”の波動を感じたか！  
ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ！！**

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ  
第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。  
最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

**好評発売中**

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。  
※「戦国ソーサリアン」(¥4,800)も好評発売中！

**TAKERU 価格3,500** (税込)

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティール・ハイト

# SimpleASM

Z-80エディタアセンブラ

エディタアセンブラとは

MSX, MSX2~で、Z-80のマシン語プログラムをアセンブリ言語を使って作成できる、エディタアセンブラ「SimpleASM」。徳間書店「MSXFAN」8月号から連載記事もスタート！発売当時、39,800円の所を何と5,000円。既にTAKERUでしか手に入りませんよ！MSXユーザーは注目！

エディタアセンブラはソースプログラムを編集するエディタと、ソースプログラムをマシン語に変換するアセンブラ、さらにマシン語プログラムのためのモニタ機能を含みます。エディタはBASICのスクリーンエディタ感覚で取扱うことができます。文字列検索、文字列変換もできます。このエディタアセンブラは、オンメモリで編集から実行までできますので効率よくプログラムが開発できます。

全国TAKERUのみで発売！！  
**好評発売中**

**価格¥5,000** (税込)

■対応機種：MSX MSX2/2+turbo R  
■企画/開発：コーラル



## FAN ATTACK

- 4 シムシティー  
MSX版のすべてをチェック /
- 10 ブライ下巻完結編  
発売前の予備知識、基本システムの紹介だ /
- 14 ハイドライド  
付録ディスクでよみがえった名作の攻略だ /

## FAN NEWS

- 109 夢二・浅草綺譚 大正時代が舞台のノスタルジックAVG

## PROGRAM

- 35 ファンダム  
プロコン第1次候補作品10本掲載 /
- 44 ファンダムスクラム
- 48 新・マシン語の気持ち
- 70 あしたは晴れだ /
- 30 BASICピクニック  
DOSに関する13項目
- 71 FM音楽館  
オリジナル3本+GM3本+軍歌カラオケ1本
- 92 AVフォーラム 今月のお題は「ご近所」

## 22 ゲーム十字軍

のぞき穴：スーパーバトルスギンパニックほか／通り抜け：シャロム、ブライ上巻ほか／歴史の散歩道：キャンペーン版第戦路II・ユニットトーナメント／読者対抗マルチプレイ：8時間耐久マルチ～大阪の陣～への道／／桃色図鑑：晩夏の夜はスプラッター

- 87 情報おもちゃ箱 FFB  
夏のイベントの報告、バックナンバー情報ほか
- 90 GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報
- 96 ほほ梅麿のCGコンテスト  
いよいよ今月から「ぬりえ部門」の作品評価が始まるぞよ
- 76 ゲーム制作講座  
実際のゲーム制作現場は会議の嵐

## ●スペック表の見方

## Mファンソフト ①

☎03-3431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

媒体	④	2D × 2
対応機種	⑤	MSX2/2+
VRAM	⑥	128K
セーブ機能	⑦	ディスク
価格	⑧	6,800円
⑨ ターボRの高速モードに対応		

①販売、あるいは開発ソフトウェア、②購入などについての問い合わせのための、ソフトウェアのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点で予定発売時期。④媒体と音源、⑤ROM、⑥はディスク、⑦はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC (通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「F Mバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑧対応機種／そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものは⑨と表記されています。⑥RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様ときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを記述してあります。⑧同梱の消費税別メーカー側の希望販売価格です。⑨備考欄。

## 102 パソ通天国

新装開店、大ゲーム特集 /

## INFORMATION

- 111 ON SALE 7月発売ソフトを再チェック /
- 112 COMING SOON  
マイクロキャピンの新作『わくわくキャビンパニック』の情報満載 /
- 115 MSX新作発売予定表 8月17日現在の情報
- 110 今月のいーしょーく一情報
- 122 FAN CLIP  
来日したMSX-ENGINE編集長 Loek van kooten
- 79 投稿応募要項 (応募用紙／投稿ありがとうございます)
- 34 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

## 94 MIDI三度笠

新規スタート／MSXでMIDIをやりたい人すべてが対象 /

## 78 GTフォーラム

なんでもござれ /

## 新企画スタート

## 18 プリメ倶楽部

4ページまるまるプリンセスメーカーすくめ

## 75 internationalization

いきなり登場した、世紀末の21世紀ページ

## 特別付録

付録にディスクをつけて一周年 / 超名作RPG収録 //

## スーパー付録ディスク # 13

&lt;オールディーズ&gt;『ハイドライド』

元祖アクションRPGの名作中の名作が遊べる /  
<レギュラー>ファンダム・GAMES／ファンダム・サンプルプログラム  
／FM音楽館／AVフォーラム／MIDI三度笠／ほほ梅麿のCGコンテスト  
／パソ通天国／ゲーム十字軍／COMING SOON／あてましょQ／  
オマケ／MSX-008

## 116 スーパー付録ディスクの使い方

## ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

## ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

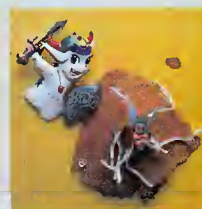
## ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいいいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627



→P116の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照





FINAL ATTACK

イラスト入りで細かいルールもくわしく紹介

# SimCity

## シムシティ

イマシニア

☎ 03-3343-8900

年末発売予定

着々と開発がすすめられている今年いちばんの目玉ソフト「シムシティ」。今回はゲームのくわしい操作説明を中心に、人気の秘密ともいえる絶妙なゲームシステムを紹介していく。

媒体	5.25×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定
ターボ日の高速モード、マウスに対応	

## 楽しさ無限大のマップ選び

今回も巻頭で大特集の「シムシティ」だが、いきなり悲しいお知らせをしなくてはならなかった。なんと発売が年末に延びてしまったのだ。そんなわけで、残念ながら今回もPC-98版での紹介となってしまった。さすが世界で大ヒットを飛ばした名作だがあって、移植のほうも生半可な努力ではないだろう。ちゃんと納得のいくソフトに仕上げてくれるなら、イマシニア様、わたしはいつまでもあ

なたを待つわ……と、いいたいところだが、それでは全国の気の早いMSXユーザーにおこられてしまうので、今回も最新情報をお伝えする。

さあ下の写真を見てくれ。これは先月号のSTEP1で紹介した、ゲームをプレイする上でいちばん最初におこなうマップ

セレクトの画面だ。それももちろんMSX版だぞ！

市長さんとなったキミは、自分の開発する場所を決めるべくたくさんの地図を広げた。さあわたしの必要としている土地はどこだろう？ ってところだ。そして、選ぶ地図は完全なランダムで作成されるから、スーパ

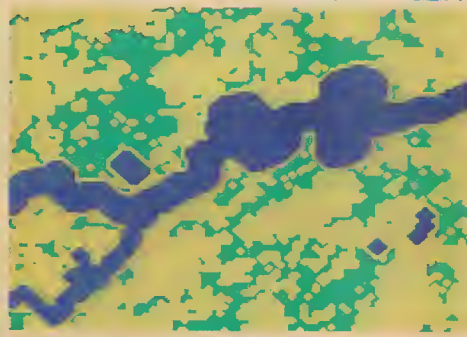
ーファミコン版のように数は限定されない。地図は無限に選べるのだ。だから友達の開発する土地と、自分の開発する土地が一緒になるなんてことはまずない。プレイヤーの数だけ地形があるのさ。だから、キミたちがプレイするときは、下の画面写真とは違うマップになるわけだ。

### マ ッ プ ー 例

パターンA

河

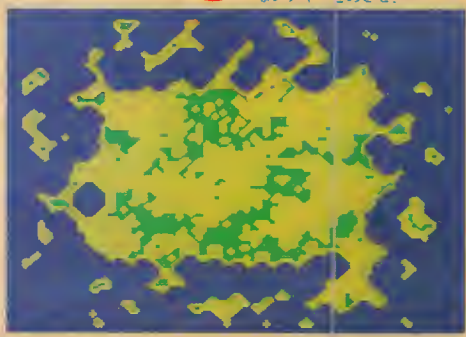
●マップの縦が横に河が流れているもの。後の公害のことを考えて緑地が多いマップを選ぶ



パターンB

島

●初心者にお勧めの四方を水に囲まれたマップ。ネオ・コウベなシティをめざせ！



●何十年も一緒につきあう土地。じっくり選ぼう

©1989/1991 Maxis software All rights reserved/IMAGINEER Co., Ltd.

●追加情報……漢字ROMなしでもメッセージが漢字で表示されることに決定。さらに、高速モードにも対応することになった。



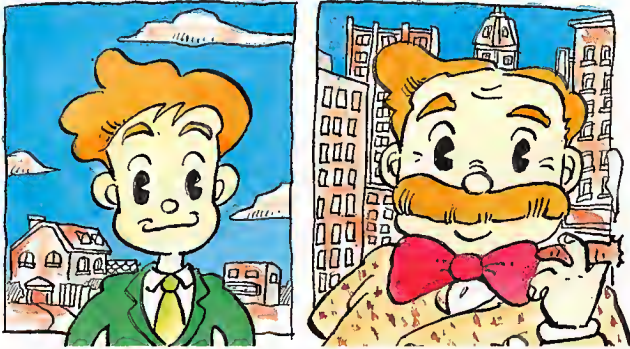
# 目指せ100万都市

「シムシティー」は街を作るのが目的だから、最終目的というのは存在しない。しかし、ゲームとしてのメリハリをつけるために用意されているのが、人口の増加による街の呼び名の変化である。キミの住んでいる街の名前にも、かならず最後に「町」

とか「村」とかついているだろう？「シムシティー」の中の街だって例外ではないのだ。表を見てくれれば一目瞭然、英語での呼び名ではあるけど結局は何も変わらない。「BABO」という街を作ったら、いちばん最初は「バボ村」。発展していけば「バ

ボ町」「バボ市」と変わってくるわけだ。そしてユーザーが夢みている目標こそ、巨大都市「メガロポリス」にすることなのだ。し

かし、ちょっとやそっとの努力ではメトロポリスすら難しいぞ。どうだい？夢がまたひとつ大きくなったかな？



④小さな街の青年市長が、長年の開発と苦勞により立派な名市長へと成長するのだ

## ●ビレッジ(人口0~1999人)

ゲームを始める時、まずここからスタートだ。日本でいう「村」にあたるもの。多分、発電所と住宅地に工場ぐらいの小さな街でしかないだろうが、やはり基礎が肝心なのだぞ。

## ●タウン(人口2000~9999人)

日本でいう「町」にあたる規模。商業地域もできて、いよいよ街の骨格ができていく。ここでもいかに効率的な地域の配置をしようかと、後々えらい目にあうぞ。

## ●シティー(人口10000~49999人)

日本でいう「市」ぐらいのものだろう。名前もちょっとかっこよくなっていいよ街らしくなってきた。人口の増加にともない、はやくも交通渋滞が始まってくるだろう。

## ●キャピタル(人口50000~99999人)

日本でいうなら「県庁所在地」ってどこか。雑な計画だと、それまでなんとなく成長していた街も、ブツッ人口の増加が止まってしまう。特殊な建物もそろそろ要求される。

## ●メトロポリス(人口100000~499999人)

日本でいえば「政令指定都市」。キミの都市計画が正しくなければ、決してここまで街を広げることはいかならないだろう。広がったマップも、もうそろそろ埋まってくるはず。

## ●メガロポリス(人口500000人~)

日本でいえば、まさに「東京」。土地も埋まり、建築も一通りし終えた街はまさに日本の再開発事業のよう。すべての問題が市長さんの手腕にかかってくるぞ。うお！

# 年に一度の予算配分

世の中、何をやってもお金がかかる。街の運営ともなると、すごい金額だろう。経営計画だってキミのこづかい帳の比ではない。しかしこのゲームでは、それをこづかい帳のレベルまで簡素にしている。それが右の写真の予算表。毎年12月になるとこのウィンドウが勝手に登場する。

市長(プレイヤー)の決めるこ

とは、住民にかかる税金の額。それから、街の運営上不可欠な3つの部署、交通局・警察署・消防署に予算を与えてやらなくてはならない。それぞれ必要な金額をあらかじめ要求してくる。

普通、税金は7~8%くらい。税金での収入が街の唯一の財源だから、お金のない時期はつい税率を上げたくなる。だけど「税金の高い街はイヤ」として住

民は去っていってしまうかもしれない。これでは元も子もない。それから要求への配分率も全額払ってあげないと、問題が生じる。警察署に払わなければ犯罪が多発する(「ロボコップ」みたいだ)し、交通局に金を出さないと、何と道が壊れていく。すべてが住民が逃げ出していく大きな要因になってしまうのだ。住民あつての街なのである。

# 2111年度 予算案

税率

▲ 4%

前年度税収

\$3404

要金額

配分額

配分率

交通局

\$500

\$500

▲ 100%

警察署

\$600

\$600

▲ 100%

消防署

\$200

\$200

▲ 100%

収支

\$2,102

繰り越し

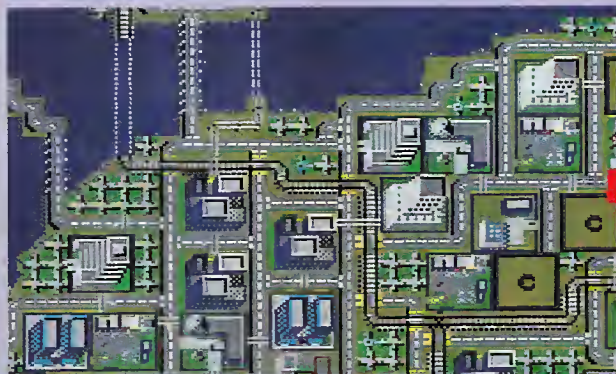
\$252,351

現在の資金

\$255,053

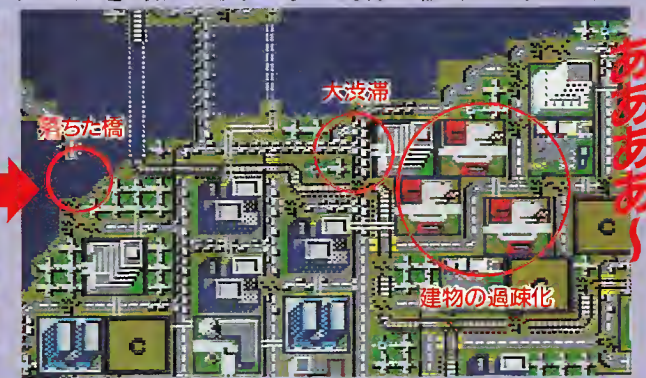
④秘書からきた予算案。ハンコを押すだけ！

## MSX版最新画面にみる「街の崩壊」



④これはボストンのある地区。どこにでもある街の風景だが、この街には金がなかった……

今回のMSX版はなんとマップが退化していく。これは交通局に予算を満足に払ってあげないと起こるイベントで、道路・線路の整備をしないためにところどころで道が壊れてしまうのだ。こんな街には誰も住みたくないぞ！



④道路が整備されなくなると、道が壊れていった。渋滞も起きる。橋も壊れ、住民は去る



# 自分の街を知りつくせ！

## 市街全景アイコンを使え

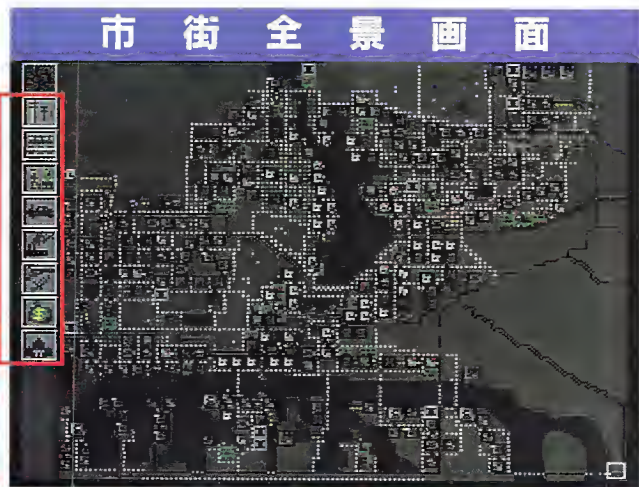


街を造成するために使用する「エディット画面」と双璧をなす重要な画面が「市街全景」だ。この画面はエディット画面で表示する場所へ瞬時に移動することができ、さらに街のデータも見られるという便利な画面なのである。

街のデータとは、いま自分が作っている街の状況のことで、それをリアルタイムであれこれ知ることができるのだ。まあ、

街の「内科検診」ってところだろうか。その検診は、例によって画面左にあるアイコンで、かんたんに操作が可能なのである。ここでわかるのは、交通、人口、犯罪をはじめとする、街のもるもるの情報で、くわしくは下で紹介している「市街地全景アイコン解説」を見てくれい。

ちなみに、いちばん上にあるアイコンは、表示されたデータをクリアするためのものなので説明は省略した。



## メニュー・バーを使え

前回まで全然触れなかったけれど、ゲーム中アイコン以上にお世話になるのが、エディット画面の上に広がる青い横棒「メニューバー」だ。メニューバーは大きく4つに分かれていて、左から「システム」「オプション」「災害」「ウィンドウ」の順だ。日本語表示ならば以上の通り表記される。内容は「システム」が街のセーブ・ロード。「オプション」

がゲーム中の基本設定の変更。「災害」は災害についての操作で、災害の有無についてもここで設定する。「ウィンドウ」は、各種画面を呼び出すもの。これらはアイコンのときのようにその位置をクリックすれば、選択メニューが小さく出現し、もう一度選べばよい。かんたんな操作なのだ。では詳しい説明をしよう。

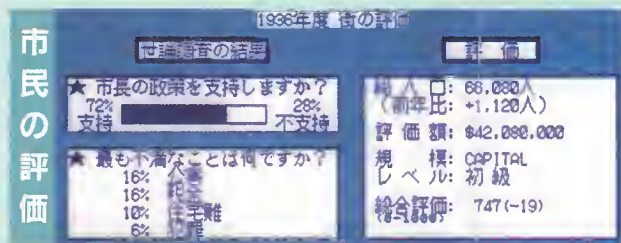
### メニューバーの解説その1

## WINDOW

### ウィンドウ

メニューバー4つの中で、もっとも使用頻度が高いと思われるのが「ウィンドウ」だ。ウィンドウのメニューは全部で5つ。「マップ」

「グラフ」「予算」「エディット」「評価」の順で並んでいる。「マップ」は市街全景画面を呼び出すところで、逆に「エディット」では文字通りエディット画面を呼び出すところ。つまり基本の2画面を切り換えるには、かならずこの「ウィンドウ」を経由しないといけないということだ。「予算」は、前のページ

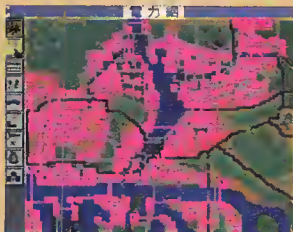


市民の評価はシビアだ。税金を上げようものならあっという間に去っていく

## 市街全景アイコン解説

### 電力網

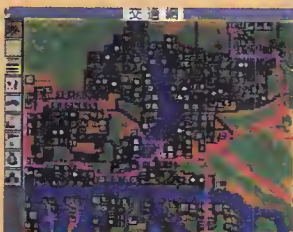
電線の引いてある部分はピンク色で、発電所は緑色の点、電気が供給されている区画は白い点で地図が塗られる。逆に電気が流れていない区画は黒い点で表示される。災害のひとつ「地震」が起こったときは停電が起こりやすい。もし停電になったときは、すみやかに電線を引いてあげること。電気の流れない区画は発展しないぞ。



♪じゃん。電気を大切にね(くどい)

### 交通網

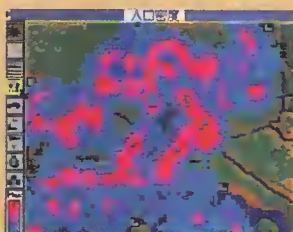
街中の道路を黒色で、線路はピンク色で塗られる。正しく道が整備されているか、ちゃんと地域同士が連絡されているかを調べてみよう。あまり道路が多いと、今度は逆に自動車によって出される排気ガスが公害を招くおそれもあるので、少しずつ黒(道路)をピンク(鉄道)にしていくように。めざせ鉄道王？



♪うなれば街の「血液」みたいなもの

### 人口密度 人口増加率

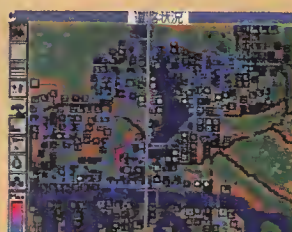
ここを選択すると小メニューが出て、2種類のどちらかを選ぶことになる。「人口密度」(写真)は刻々と変化する住民の人口密度を色の濃さで表したもので、赤い地区ほど人口密度が高い。「人口増加率」も同じく人口の増減を色の濃さで表示する。停滞した街はまさに真っ青に染まるので、それだけにはしないように。



♪ピンク色に染めあげてしまえ

### 道路状況

道路の混雑しているところを見つけるのがこのアイコン。赤くなっている場所は渋滞地域で、もはや道路の限界を越えて利用しているということ。そういう場所は即座に線路に変えてしまおう。そのままでは、渋滞は解消されないぞ。それにしても渋滞している自動車のアニメーションってアブラムシの大群のようで、気色悪いよん。



♪大都市にするには渋滞はくさねば





## メニューバーの解説その2

## SYSTEM

## システム

じっくりと市政を行う市長さんも、たまには休息が必要。ここではゲームのセーブ・ロードを行うので、

疲れたらセーブして寝ちゃおう。ほかに、あきっぽいユーザーのために街の名前を変えてセーブしたりもできる。突然シナリオがやりたくなったりするときの「シナリオを選ぶ」コマンドや、挫折して新たな新天地をもとめてしまう「新しい街をつくる」コマンドもある(マ

ップはまた最初から選び直さなくてははいけないけれど)。これはリセットいらずの親切設計ってやつだ。ちなみにPC-98版にあった、自分の街をプリンタを使ってプリントアウトする「ハードコピー」というコマンドは、MSX版ではなかった。

SYSTEM

OPTION

DISASTER

WINDOW

Bono Bono

Jun 1991

年月

Funds: \$395

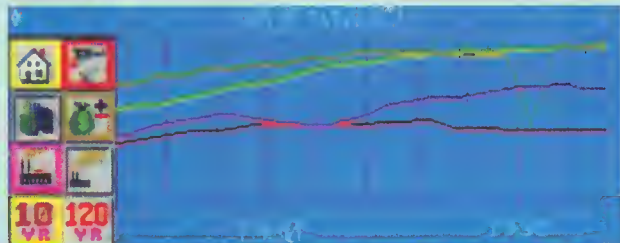
市政予算

街の名

でのべた予算のウィンドウを自分から呼び出すことができる。つまり月単位で税率を増減することもできる(『シムシティー』は月単位で表記がカウントされていく)。おもしろいのが「評価」で、街の世論調査をしてくれるものだ。エディット画面にあった要求グラフのく

わしいものと思ってくれ。現在の人口もわかるのでちよくちよく見てみよう。最後の「グラフ」はちょっと変わりダネで、街の過去10年間、もしくは120年間の発展状況を6つの折れ線グラフで表示してくれるというもの。これで街の歩みがわかるのだ。

## ●街の軌跡をグラフ化してみる



左のアイコンを選ぶと、最高6本のグラフが出る。期間も10年と120年の2種類が5選べる

## メニューバーの解説その3

## OPTION

## オプション

## ●自動的に整地する

ユニットを置いたり道路を敷いたりするときに、いちいち「ブルドーザー」アイコンを使わなくても建設できるようになる設定。はつきりいってこれは便利。

●予算の自動配分  
毎年決める予算を自動調節させて、ウィンドウを自動的に出なくさせる。つまりハンコを押すだけだった予算案を、それすら秘書まかせにしてしまう不精な設定。

## ●現地へ直行

災害が発生したときなど、わが街に大きな事件が発生したときに、

自動的にその位置のエディット画面に切り換えてくれる設定。呼ばれたくない事ばかり起きる。

## ●サウンド

「サウンドあり」「〜なし」のどちらかになっている。このゲームにBGMはないが、エディットしたときの効果音やクラクションなどは鳴る。その有無。

## ●スピードの設定

ゲーム内の時間の進行スピードを5段階から選べる。最速だとすぐに1年がたってしまう。時間を停止させてじっくり建設することも可能なので、意外と重宝する。

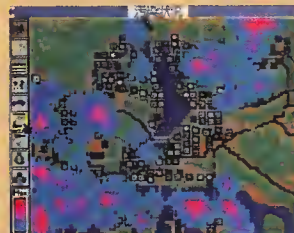
## ●高速アニメーション

エディット画面内では飛行機や鉄道が移動し、工場の煙がなびいている。この機能を解除すると、そのアニメのスピードが遅くなり、処理速度が上がるぞ。

## DISASTER&lt;災害&gt;は次頁 →

## 汚染状況

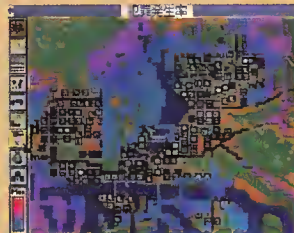
道路にいる自動車の排気ガスや騒音、工場や火力発電所からの煤煙による大気汚染、空港の騒音、港の水質汚染、さらにはスタジアムに来る客のマイカーによる交通渋滞などなど、さまざまな公害の汚染状況を、色分けしたもの。ひどいと街中が真っ赤に染まる。公害に汚染された地域には住民は住みたがらない。



これが真紅に染まると怪獣が来るかも

## 犯罪発生率

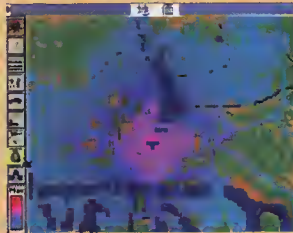
スラムなど、悪の温床を見つけることのできる「犯罪発生率分布図」。犯罪発生率は、人口密度・地価・警察署の管轄範囲などから影響を受けていて、犯罪をほうっておくとやっぱり住民は去っていく。ゲーム中「大統領が鎮圧のために軍隊を送るぞ」というメッセージが出たりもするが、ホントに登場はしないらしい。残念。



工場地帯やスラムには犯罪が集中する

## 地価

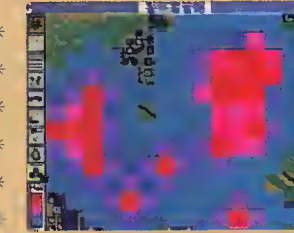
税金の徴収率を決める「地価」の高低を色分けするもの。地価の細かい状態は、エディット画面の虫めがねのアイコンで調査可能だ。地価が安いとスラム化して住民が逃げ出すし、逆にあんまり高いと税金が払えずにやっぱり住民はなくなる。難しいところ。ちなみに普通にゲームをしたときは、こんなにきれいに色分けされない。



わざとリゾート地を作って地上げも可能

警察署管轄  
消防署管轄

これも2種類から選択する。中身は似たようなもので、警察署と消防署の管轄範囲をしめたものだ。どちらの施設も、ただ街の真ん中に置けばいい、というものではない。配置された場所を中心に広がる、一定の大きさの管轄範囲で街を塗りつぶさなくては、街全体の治安は守れない。ただ並んで建てても意味はないぞ。



管轄区域を並べて地図を埋めろ



# DISASTER

## 災害

天災は忘れたころにやってくる、  
というのは常識内でのハナシ。『シムシティー』では好きなときに好きな災害をもたらすことができるのだ。これぞまさに神になった気分。いや悪魔になったというべきか？とにかく普通の街作りにあきたら、どんな災害もあなたのお好み次第。あなた色に染まります。でも街をメチャメチャにする前にセーブは忘れずにね。

もちろん災害は、プレイヤーの予期しないときにも起こる。そして、ときにはあなたがいてねに育てあげた愛する街を、復興不可能なまでにたたきのめすことも往々にしてあるのだ。そんなのやだ、という人のためにあるのが、メニューの最後に控えている「災害なし」の選択。メガロポリスを目指す人はどうしても災害なしにする傾向があるようだ。でも、あえて災害との戦いにのぞんで欲しい。災害が起こったときの、あの緊迫感がたまらないのだ。これぞ『シムシティー』の醍醐味。

「災害メニュー」で選べる災害は全部で6種類。「メルトダウン」と「難破」の残り2つはなぜか選ぶことができない。どうしても見たい人は、メルトダウンに限り、シナリオモードで体験できるから、そちらを利用するといい。もう二度と見たくなくなるかもよ。

### 災害メニュー全6種類

このメニューが出現。どれにする？

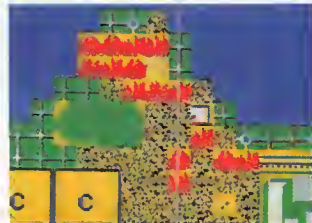


メルトダウンはこのモードで選べる

## 火 災

### 燃えろ栄光

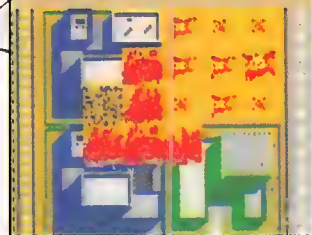
火災は地図上のドコにでも発生する。突如として燃え上がった炎はその区画を焼け野原にしてみましょう。始めは小さい炎だからといって油断するとどんどん拡大していったとあつて恐い。火の手は森林や建物の上ではすぐに燃え広がり、炎の移動できない海、もしくは空き地以外のものを焼つくす。消火は火災地域が消防署管轄に含まれていれば自然にやってくれるが、それ以外のときは自分で消す。



災害の基本。かわいそうな永沢くん

### 対策 涙の防火壁

炎はブルドーザーでは消せない。だから炎のまわりにあるものを取り壊して、消えるのを待つしかない。隣接ユニットをブルドーザーでつぶしてしまおう。ユニット中央でボタンを押せばその区画は爆破される。悲しいがそれによりこれ以上の損害をくいとめるのだ。

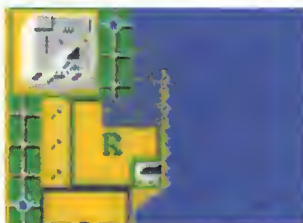


## 洪 水

### 残ったものは地面だけ

海や川のそばに突然青い水流が動き出す。それが洪水だ。火災と同じように少しずつ拡大し、建物を破壊してしまう(津波で流してしまうのか?)。移動した跡には何も残らず、空き地と同じさら地が残される。洪水の場合、火災のような対処法がこれといって存在しない上にすぐに消えたりもしないので、発生したらただ見守るしかない。

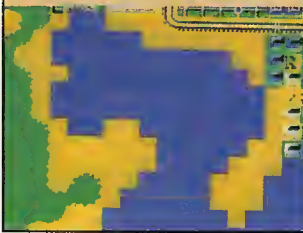
公園より空気の浄化に役立つ森林を削られると非常に悲しい。



見た目は地味でもやることは大胆？

### 対策 海岸をならせ

とにかくまったく予測・予知が不可能の災害なので、起きたら不幸という、まさに天災の洪水。なるべく高価な建物は沿岸部に建てない、というのではあまりにも消極的。ここでウワサ話をひとつ。海岸線の地面をブルドーザーで舗装してやると洪水は起こりにくいみたいだ。



## 飛 行 機 事 故

### 降ってわく大惨事

空港を作ると街にヘリや旅客機が飛ぶので見ていて楽しいが、この旅客機がたまに落ちることがある。落ちるとその地点が爆発し、四方に火災が起きるといふ強力なものだ。これを災害メニューで選ぶと、飛行中の旅客機が爆発する。気分はテロリストだ(あぶない)。空港ができていないときには、わざわざマップの外から旅客機が飛んできて墜落してくれる。何という律儀な機能だろうか。



これか突然爆発する。ヘリとの衝突もある

### 対策 空港は郊外に

飛行機事故も予測・予知が不可能と思われるが、対策はなくてもない。完全にランダムに飛行している旅客機(ほとんど酔っぱらい運転だ)も、いちばん最初はもちろん飛行場から。都心に飛行場があれば落ちる確率も増す。郊外(マップのはじ)に設置しておけば確率はへるだろう。





## 竜 巻

## 最強の竜巻旋風

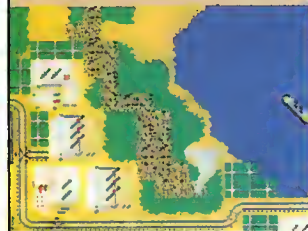
竜巻は、あとでふれる「怪獣」とともに最悪最凶の災害である。これをメニューで選ぶなら必ずセーブしておくこと。竜巻は突然自然発生しマップ上を動きながら通り道すべてのものを破壊していく。飛行機や船も例外ではない。建物の中央を竜巻が通ると、その建物は爆発し、火災も引き起こす。水上に移動しても消えたりはせず、再上陸したりもする。とにかく竜巻から目を離さないことだ。



◆アメリカではかなりメジャーな災害なのだ

## 対策 神に祈れ

竜巻には回避策はない。とにかく通った後をただちに修復し、とくに停電を防ぐように。あとは「火災」と同じに、爆発しそうな建物は自分の手で破壊しておく。それでせめて火災はくいめられる。そしてただ祈るしかない。下の写真のようにストレスでセーブってことも。



## 怪 獣

## 呼べ! ウ〇〇〇警備隊

人類の勝手な自然開発と汚染物質の海へのたれ流しが、太古の昔から海底深くで眠っていた恐竜を巨大なモンスターとして蘇らせた / というもの。公害汚染があまりにもひどいと、海上に突如出現する。上陸すると竜巻並みの破壊力で建物を崩壊させる。またヘリや船もちろん破壊される。英語表示だとウ〇〇〇警備隊の出動を要請されるが、そんなアイコンもユニットもないので残念無念。



◆やっぱりカメラじゃなくてコイツだよな

## 対策 工場の分散化

本文中でもふれた通り、怪獣は公害が過度に進まない限り、まず出現しない。つまり日頃から公害対策を徹底しておけば、まず大丈夫だろう。公害対策で重要なのは、工場を1か所に固めすぎないことだ。緑と水に面したところに分散させれば汚染や犯罪も減少するはずだ。



## 地 震

## マグニチュード9

マグニチュード8〜9の大地震が突如として襲う。最近ではサンフランシスコの大地震がそうだったように、都市は地震にもろく、建物は崩壊し、各地で火事が発生し、道路は分断され、電線の倒壊により停電が起きる。崩壊した建物のうち中央部分が破損している、もはや機能しない廃屋と化している、取り除いてやるしかなくなる。高級住宅街が一転してスラムとなってしまうこともあるのだ。



◆地震が起きると画面が揺れる

## 対策 時間よ止まれ

とにかく地震が起きたあとにはいろいろなことがあるので、一度に対処することはできない。そこで使うのがメニューバーの「オプション」にあるスピード設定だ。これで「停止」を選択すれば、じっくりと、ひとつひとつ直していけるというもの。「電力網」も見るといいかも。



## 災害メニューにないイベント

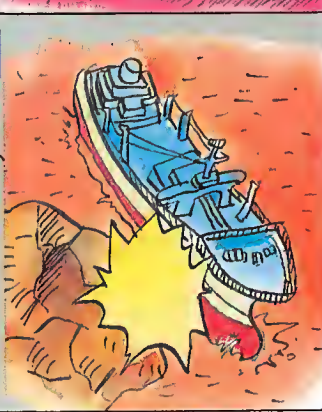
## メルトダウン

出力が大きく公害の心配のない、原子力発電所だが、ここにしか起きない史上最悪の災害がコレだ。突然のサイレンとともに発電所が爆発、火の海となり、そこを中心とした円周上に放射能がまき散らされる。放射能はそれ以降なかなか消えることはなく、開発は当分不可能となる。円周内の地域はスラム化し、地域を分断することだろう。予測・予知は不可能で対策は皆無。出現確率は低いけど。



## 難 破

港を設置すると水上には船が往来し、貿易が始まって街の発展に貢献する。しかしその船が航行中に岸壁や橋に衝突、炎上、沈没することがある。そのためにも橋はなるべく海底トンネル(線路)にしたほうがよい。航路の関係で、難破する地点は決まってくるので、その位置には建物を建てないように注意すればすむので、ほかの災害にくらべると楽なものだろう。では健闘を祈る。





発売になるまでもう少し辛抱してくれ!



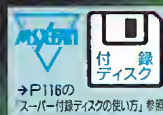
またまた発売日が延びて10月下旬になってしまったのだ。完成度を高めるためとはいえ、この報告は編集部としてもつらいものがある。今回はシステムについての変更点解説をする。

ブラザー工業

☎052-824-2493

10月下旬発売予定

媒体	CD-ROM×6
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円、6,800円
パッケージ版は8,800円、タケル版は6,800円	



## プレイする前に忘れた記憶を呼びさませ

何度となく発売日が延びて、みんなも待ちくたびれていることだろう。でも、MSX版には特別なオマケがつくことになったんだし、大目にみてあげようね。知っている人も多いだろうけどパッケージ版に付いてくるのはトランプと、そしてもうひとつハヤテとリリアンのイラストが入った特製しおりに正式決定したぞ。そのかわりに他機種版に付いてきたタイトルロゴのシールは付かなくなる。そのほかにもパッケージ版には他機種版で付いていたマップ&アイテ

ム表のポスターも付く予定。じつをいうと98版のものには大きなミスがあったんだけど、それは使わずに、修正されたTOWNS版のものを使うということなので安心だね。あとは、はやる気持ちをおさえて発売を待つばかりになったわけだ。

そこで上巻と下巻ではどこが変わったのかを紹介しておこう。詳しいことはあとで紹介するので、ここではサラッとだけしておく。

まずはコマンドがアイコンで表示されるようになったこと。

そのアイコンは、全部で8種類に分けられて、使いやすさの向上をはかっている。ただ、マウスが使えないことが非常に残念に思う。アイコンを選ぶとウィンドウが開き、そこでアイテムやら特殊能力などを選択するわけだが、ひとつひとつにグラフィックが付いて、見やすくなった。

また、上巻で戦闘シーンとい

っていたモードが遭遇シーンと呼び名を変えて、大幅に変更された。上巻よりもコマンドを単純化し、操作性がアップしている。

とまあこんな具合なのだが、ここで、上巻を知らない人のためにシナリオを考えた飯島健男氏から上巻と下巻のつながりや、知っておいてほしいことなどを聞いておいたぞ。

## 飯島氏のコメント

やはり、『ブライ下巻』における最大の見せ場は、ハヤテとリリアンの関係でしょう。親のかたきと思ひ込み、名前を偽るリサことリリアン。それでもハヤテに次第に引かれてつちやいます。それに引き換え、何も考えていないオマヌなハヤテ。ま、この2人の愛の行方が、やっぱ山場でしょうな。

そして、ハヤテの恋敵リーの登場も気になる。このリーとハヤテの関係は、シリーズを通して重要な核になるから、ぜひとも見逃さないように。このへんが、ハヤテの正体にも関わってきますんで。

そこで、気になるのはハヤテ

の父親が誰なのか? 下巻で姿を見せる父君のせいで、ハヤテはさらに波乱の人生を送ることになっちゃうんですよ。

ブライにおいては、ハヤテとビドーが宿敵のように思う人もいるかもしれないけど、あくまでハヤテの宿敵はリーだよ。そのへんをどうかお忘れなく。

そのほか、クークとアレックの関係、プロット兄妹の敵討ち、左京の能力は戻るのが、これらは楽しみどころだね。

なお、9月19日にブライの小説が発売になります。ゲーム中では触れられなかった謎が、次々と明らかに! ぜひ、よんでください、おねがいします。



懐かしい上巻の画面。残念ながら下巻とのデータ交換はできない。1から育てるのだ



## 帰ってきた八玉の勇士、野望に燃えるビドーたち

上巻で大活躍した八玉の勇士と、このゲームの諸悪の根源であるビドー・クレラントとそれを取り巻く七獣将たちの紹介だ。あの荒木伸吾氏によってデザイ

ンされたキャラクタの魅力に取りつかれた人も多いはず。そのグラフィックだけを見るためにゲームを買ったという話も聞かれる。開発元のリバーヒルソ

フトでは原画を盗まれるという事件まで起こったというから困る。熱狂的なファンの仕業ではないかというが、そこまでさせる荒木キャラの魅力とは何なの

だろう。じつは編集部員がずちよ池田は荒木氏の大ファンで「美しいから♡」というのが理由だそうで、ひそかに使い終わった写真を狙っている。

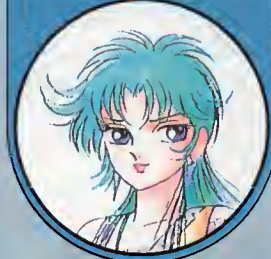
### 八玉の勇士

ザン・ハヤテ



本業は海賊で、雷神・邪鬼丸の息子。上巻で母に死なれてしまう。

リリアン・ランスロット



ハヤテのことを父のかたきだと誤解しているため、名前をリサと偽っている。

ゴンザ・プロット



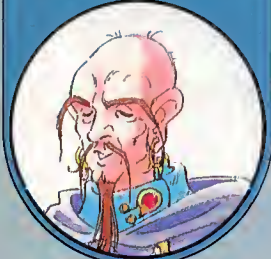
プロット兄妹の兄。気は優しく力持ち。両親のかたき討ちのために旅をしている。

マイマイ・プロット



プロット兄妹の妹。これでも15歳というから驚き。愛嬌のある話し方は有名。

アレック・ヘストン



占い師の村の長老。老いてますます盛んとはこの人のようなことを指す。

クーク・ロー・ダム



念術の最大奥義・冥府転道を得得するためアレックと旅をつづけている。

幻 左京



彼の正体は竜の一族の隠匿で、竜神の化身である。無敵の水竜でもある。

ロマール・セバスチャン



上巻ではサーカス団に入っていたが、今は婚約者と平和な生活を送っている。

### ビドー皇帝と七獣将

ビドー・クレラント



自分の父を殺してまでも野望を達成しようとするとてもないヤツ。

バルバラ・カレン



水獣将。最高の水術を会得するために、唯一の使い手、左京を追っている。

ハジャ・周芳



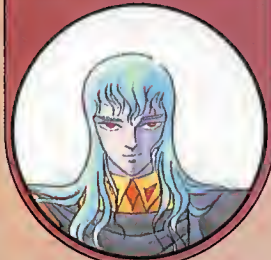
気獣将。大気を自由に操り、異次元空間までも作りだしてしまう恐ろしい男。

ソルトバ・ジーク



木獣将。プロット兄弟の両親を殺した張本人。残忍非道な性格をしている。

サイモン・ルシファー



天獣将。上巻でハヤテによって吹き飛ばされてしまい、現在は行方不明。

マントス・ゴードン



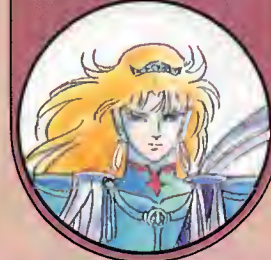
地獣将。上巻では魔王の神器を持っていたり、勇士たちを無傷で帰したりした。

ガスロ・輪文斎



火獣将。上巻には登場しなかった2人の美女を配下に持っている。

リー・シャノン



風獣将。過去に謎に包まれているが、リリアンが捜している初恋の相手らしい。



# 大幅に変更されたゲームシステム

上巻と下巻ではゲーム画面の配置が変わった。メイン画面がステータス表示部分と入れかわって右から左へ移動。ステータス表示部分はキャラクタの表示

を横から縦にし、画面上に表示されるパラメータを少なくした。そして完成したのが下に載せた画面である。これらはすべて余計なものを省き、見やすさを念

頭においた変更なのだ。

上巻ではコマンド選択式で行われていたものが、下巻では画面左端にアイコンで表示されるようになった。コマンドを選択

するとウィンドウが開く。ここで目につくのが表示されるものひとつひとつにグラフィックが付いていること。工夫の色がうかがえるね。

## 画面の説明

**ツール**  
ツールを装備したりはずしたり捨てたりする

**特殊能力**  
特殊能力の装備、未装備の決定をする

**アイテム**  
アイテムの所持、消去、未所持の決定をする

**防具**  
防具の装備、未装備、消去の決定をする

**隊列変更**  
パーティーの順番を変更したいときに使う

**行動**  
5種類のなかから選ぶ。行動なしはない

**パラメータ**  
キャラの細かい情報を見たいときに使う

**実行**  
現在、装備されているものを使う

**メイン画面**  
現在、装備されているものを使う

**隊列メンバー**  
現在のパーティーの並び順を表している

**精神力の現在値**  
玉の大きさで現在の状態を知ることができる

**体力の現在値**  
玉の大きさで現在の状態を表している

**現在の行動**  
左にアイコンで表示されているのが現在の行動を表している。何も行動しないというのは下巻ではなくなっている

**次のレベルまでの経験値**  
次のレベルにまでの経験値。ただし、ここに表示されるのは現在の行動によって経験値が得られるパラメータのもの

**現在の所持金**  
パーティーの所持金。個人個人でお金を持っているわけではなく、パーティーとして所持している。ムダ使いは禁物ですよ

**システム**  
セーブ、ロード、文字速度を変えるときなどに使う

## パラメータの説明

上巻では合計10種類のパラメータがあったのだが、下巻になるとググッと減って半分以下の4種類になった。体力・知力は変わらないが、器用さ・知名度・好奇心・ストレスの値がなくなり、また能力値が精神力と呼び名を変え、新たに技能力という値が加わった。大別すると精神力・体力と知力・技能力にわけることができる。そして、下巻では戦闘でツール(ように武器)を使うと体力と精神力が減るので、注意が必要だ。

### ●精神力

特殊能力、ツールを使うと減る。戦闘でダメージを受けると減る。精神力と体力ともに1のときは戦闘に参加することができない。メンバー全員が参加できないとゲームオーバーになるぞ。

### ●体力

精神力とまったく同じで、HPが2つのパラメータで存在するのだ。つまり、精神力・体力のどちらかが1になっても片方が2以上ならばいいということ。メンバー全員の状態を注意しておこう。

### ●知力

ツールや特殊能力を使いこなすための力。必要なレベルに達すると新たな特殊能力を身につけることができる。知力だけを上げてても技能力が追いつかないと新たな能力やツールは使いこなせない。

### ●技能力

知力と全く同じ。付属のデータ表を参照して、ツールや特殊能力の必要レベルを調べておくといい。また、すべてのパラメータは行動によって経験値を得ることができるようになっている。

## ウィンドウ画面の説明

画面左側にあるメインコマンドのアイコンを選ぶと表示されるのがウィンドウメニュー。ツールやアイテムなどを選ぶと所持品がグラフィック付きで表示され、とても見やすくなっている。



◆MSX版は、まだどうなるか正式決定していない部分が多い。写真は386版のもの

## 行動の説明

上巻にもあった行動はパラメータの減少にともなう1つ少なくなり全5種類。「周囲を観察する」と「本を読みながら歩く」はともに知力の経験値をアップさせるが、後者は読む本によって特殊能力を身につけることもあるオマケ付き。そのキャラの得意な部分を行動で補っておくといい。

瞑想しながら歩く	精神力アップ
その場駆け足をする	体力アップ
周囲を観察する	知力アップ
技の型を復習する	技能力アップ
本を読みながら歩く	知力アップ + α



## ガラリーと変わった遭遇(戦闘)モード

呼び名が変わっただけで何のことはない、ただの戦闘モードのことなのだ、といったところだが、下巻では戦闘をしなくてもいい場合がでてきた。それは、普通の人間や、動物などに遭遇したときだ。これらとは戦わずにうまくやり過ごすこともできるようになっている。

上巻に比べるとコマンドが単純化されて、操作がしやすくな

っているのはいいが、戦闘画面にいささか迫力がなくなったような気がしなくもない。とはいえ、下巻では特殊能力の攻撃時に鮮やかなグラフィックが表示されたり、プレイヤー側のパーティー全員が画面上に姿を見せるなど、ビジュアル的に変わっている。これで、誰が攻撃しているのか受けているのか画面上で確認できるようになった。



●下巻よりも敵キャラが大きくていいね。これでもよかったんじゃないかなあ？

### メイン画面

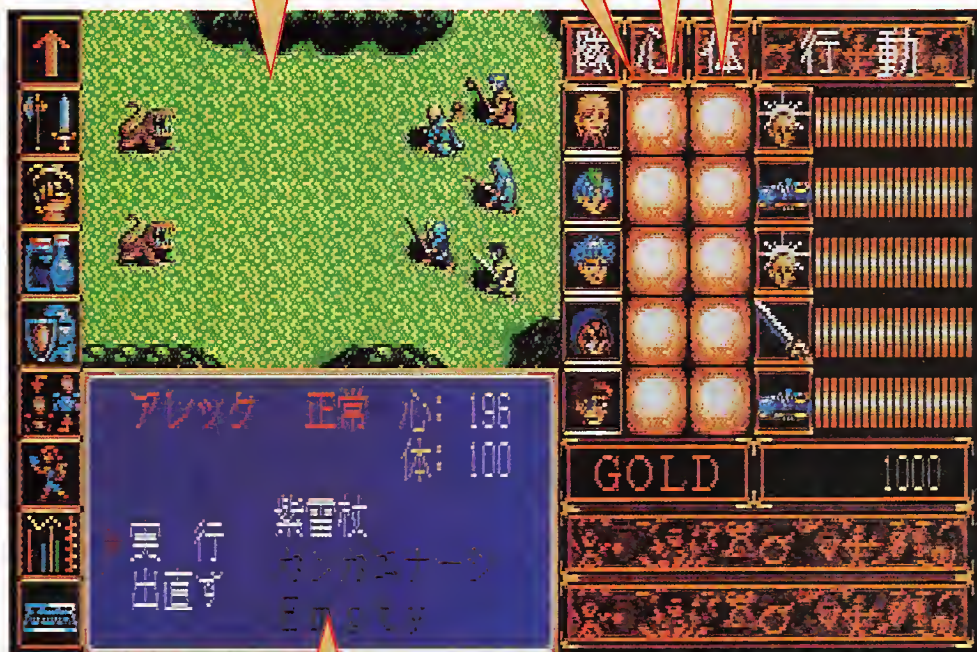
画面に向かって左側が遭遇した相手で、右側が上巻では表示されなかったプレイヤーたち。攻撃をしたあとに画面上に表示される数字はダメージの値だ。

### 隊列

いちばん上になっているキャラがフィールド上で移動する際のキャラになる。

### 現在のH.P.

精神力と体力の数値にはいつも注意しておこう。この2つの値が1になってしまうと自動的に遭遇モードからはずされてしまう。



### 八玉の勇士の守護星一覧

上巻にあった武器との相性度が発展して姿を変えた。が、その内容はまったく一緒といつていい。下巻ではキャラクタそれぞれに守護星が決められていて、それがツールなどにも決められているのだ。両方の守護星が同じだと相性がいいのは当然。その相性は5段階あり、最悪の相性の場合、装備していないのと同じになってしまう。

	
エアラーサ	アティアラ
ハヤテ	ゴンザ
	
ファルス	シアルタ
マイマイ	クーク
	
コルティア	アスタータ
リリアン	アレック
	
ウオレス	ヘラルーカ
左京	ロマール

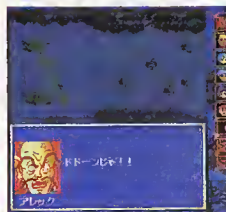
### 戦闘コマンド

上巻とはうって変わって、全員攻撃、全員防御、AUTOなどのコマンドが姿を消して、個別に指示を与えなければならなくなった。ここで注意しなければならないのは、1度遭遇モードに入ってしまうと装備の持ち替えができない。(特殊能力もアイテムも)遭遇モードに入る前に装備しておいたものしか使えないので、あらかじめどんなに遭遇しても対応できるような装備を整えておくこと。また、どうしても攻撃できる装備をしていないときは出直そう。その出直し

についてだが、これは「逃げる」と同じと考えてもらってかまわない。はっきりいって100%成功するため、危なくなったらさっさと逃げてしまえるのだ。まず、この下巻の戦闘を一言でいいあらわすと「味方が、いつのまにかいなくなっている」なのだ。ようするに、すぐやられてしまうということ。とにかく最初のうちはものすごく苦勞することだろう。とくにハヤテ&リリアンの章ではイヤっていうくらいに痛感することになる。出直すコマンドを多用することのために感じているのはこのゲームをクリアするのは難しい。



●わかりにくいかもしれないけど、ダメージを表示して、ダメージを受けるんだぞ





名作ハイドライドが、かえってきたぞ!

FAN ATTACK



付録ディスクにハイドライドを収録するにあたり、特別にこんなコーナーをもうけてみた。名作をそんぶんに楽しんでもらうために、攻略はひかえめにしているのでよろしくねん。



媒体	
対応機種	MSX1/2/+
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク/メモリ
価格	6,800円

このスペックは、985年のもので、現在は発売しています。

## アクションRPGの元祖、ハイドライド

知る人ぞ知る「ハイドライド」は昭和59年(1984年)12月、T&E SOFTからPC-8801版でデビューしたフィールド型RPGゲームだ。その後、圧倒的な支持を受け、その当時主流だったパソコンのほとんどの移植されている。もちろん、われらがMSXにも移植されたのだ。

ハイドライドがデビューした昭和59年当時のRPGといえば、「ウィザードリィ」や「ブラックオニキス」といった3Dダンジョンタイプが主流だった時代。そんなときに出たこのハイドライドは、パソコンゲーム界に大

革命をもたらした。

トップビューといわれる上ナメからみたフィールド画面、林のなかにキャラクタが入ると下半身が消えるなどの細かい演出効果。ハイドライドは今のアクションRPGの元祖にあたる作品なのだ。

ただし、ハイドライドには、今のアクションRPGに見られる会話というものがない。したがって、最後までいくには、画面の中からヒントを得なければならなかった。アクション性とアドベンチャー要素をたっぷり含んだハイドライドは、おもしろ

ろいのだ、むずかしいのだ、さまざまな意見がとびかったが、当時のパソコン少年をモニタにクギづけにしたゲームということに間違いはない。

さて、このハイドライドがMSXで登場したのは、昭和60年の4月。記念すべき第1作は、MSX1のテープ版であった。価格は4800円。安い……。このときのMSXは、コナミの「イアルカンフー」などのソフトがはやっていたころだ。

そのあと、MSX2が登場し、同年8月にMSX2版ハイドライドが登場した。これは、MS

X2が登場して初のMSX2対応ゲームソフト第1弾となった。ディスク版とテープ版の両方が発売され、ディスク版は6800円、テープ版は4800円。付録ディスクには、このMSX2・ディスク版を収録しているぞ。

そして、同年11月にMSX1用ROM版ハイドライドが登場。価格は5800円。ROM版はデータレコーダーを持っていないユーザー向けに発売されたため、データのセーブ・ロードがパスワード方式になっている。ハイドライドはパスワードセーブ方式の元祖でもあるのだ。



◎これがMSX用ハイドライド第1号。MSXIIにしてこのグラフィックなだけに、買った人もかなりいるはず



◎テープ版が遊べない人用に発売されたROM版。パスワードセーブ方式になっている。そのほか、5段階スピード調整つき



◎MSX2が普及してから欲しがっても、なかなか手に入らなかったMSX2版。今日からこれか遊べるなんて、らっぴー♡



# ハイドライド生みの親、内藤さんに聞くウラ話!!

わがMファンの付録ディスクに名作ハイドライドを収録するというので、ハイドライド生みの親にお話をうかがわねば/と、いうことで、T&E SOFTの内藤さんにインタビューしたのだ。わくわく♡

**編集部**(以下、編) こんにちは。今日はハイドライドについてお聞かせください。

**内藤さん**(以下、内藤) ハイドライドですね。ばんばん聞いてくださいよ。

**編** ではまず最初に、ハイドライドというネーミングはどうやってつけたのですか?

**内藤** あの当時、なぜか全天星図を手元に持っていてね。星座を見てたら、ハイドラという星座と何とかライドという星座があったので、2つくっつけてハイドライドにしたんです。

**編** それでは、主人公のジムという名前は?

**内藤** ナムコの「ドルアーガの塔」がはやっていまして、ドルアーガの主人公がギルだったから



同じ2文字のジムと……。

**編** あらら、けっこうかんたんなつけかたしていますね。

**内藤** そんなもんですよ。

**編** では次に、開発についてお聞きます。苦労した点とかありましたか?

**内藤** べつに苦労はなかったですね。あのころは1人1ソフト開発でしたし……。あっそうそう、じつは、ドキッとしたことが1度あったなあ。

**編** えっえっ、なんですか?

**内藤** これいっていいのかなあ。うーん、もう時効ですよ。じつは、「ドラゴンスレイヤー」と「カレジアスベルセウス」というゲームが同じ頃でまして。ハイドライドと似たようなゲームだということでビックリしたんですよ。で、実際にやってみんですが、ハイドライドのほうが上だな……フッフッフ、という感じです。立ち止まると体力回復するのはハイドライドだけでしたし……。でも、カタチの似ているゲームだけに、あのときは、真剣におそれていたなあ。若い若い。

**編** デビューして、かなり長い間売れてましたよね。数はどのくらい売れましたか?

**内藤** うーん、ざっと100万本は売れたんじゃないでしょうか。

**編** すごいですね。

**内藤** 移植した機種が多かった



◎この日も取材班を笑いの世界に誘いこむ内藤さん。ハイドライドの受賞たての前でニコッ

ですからね。ファミコンとかも含めて全部で10機種以上はでしたよ。

**編** ありがとうございます。  
※実は取材中内藤さんの横に吉

川さんもいたんだけど、本人の希望で載せていないのだ。このあと、内藤と吉川の社内漫才が永遠につづくのであった。みんなにも聞かせてあげたい。

P R O F I L E

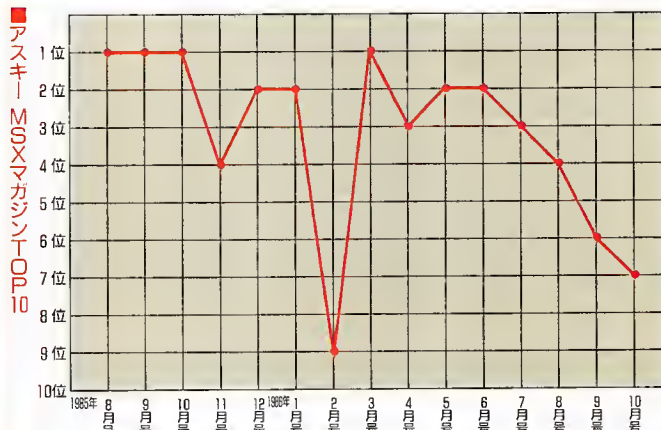
株式会社T&E SOFT 開発部長  
**内藤 時浩**(ないとうときひろ)

昭和38年2月、名古屋市にて生まれる。愛知県立愛知工業高校卒業後、昭和59年2月に株式会社T&E SOFTに入社。パソコンに目覚めたのは中学生のとき店頭でさわったベーシックマスターL2がきっかけ。はじめて購入したパソコンは、PC-8001のフルセットだ。

## ハイドライド史

ゲーム革命をもたらしたハイドライドは、約1年におよぶほど首位の座をキープしたソフトだ。とにかく1年間もの長い間売れ続けるという背景には、この当時はパソコンが普及しはじめた時期であって、みんなが買いもとめたこと。そして、ハイドライド自体、それまで見たこともないアクションRPGだったことがあげられる。10機種以上も移植されたということも今ではとても考えられない。そして、ハイドライドは、各雑誌社からたくさんの賞も受賞した。昭和

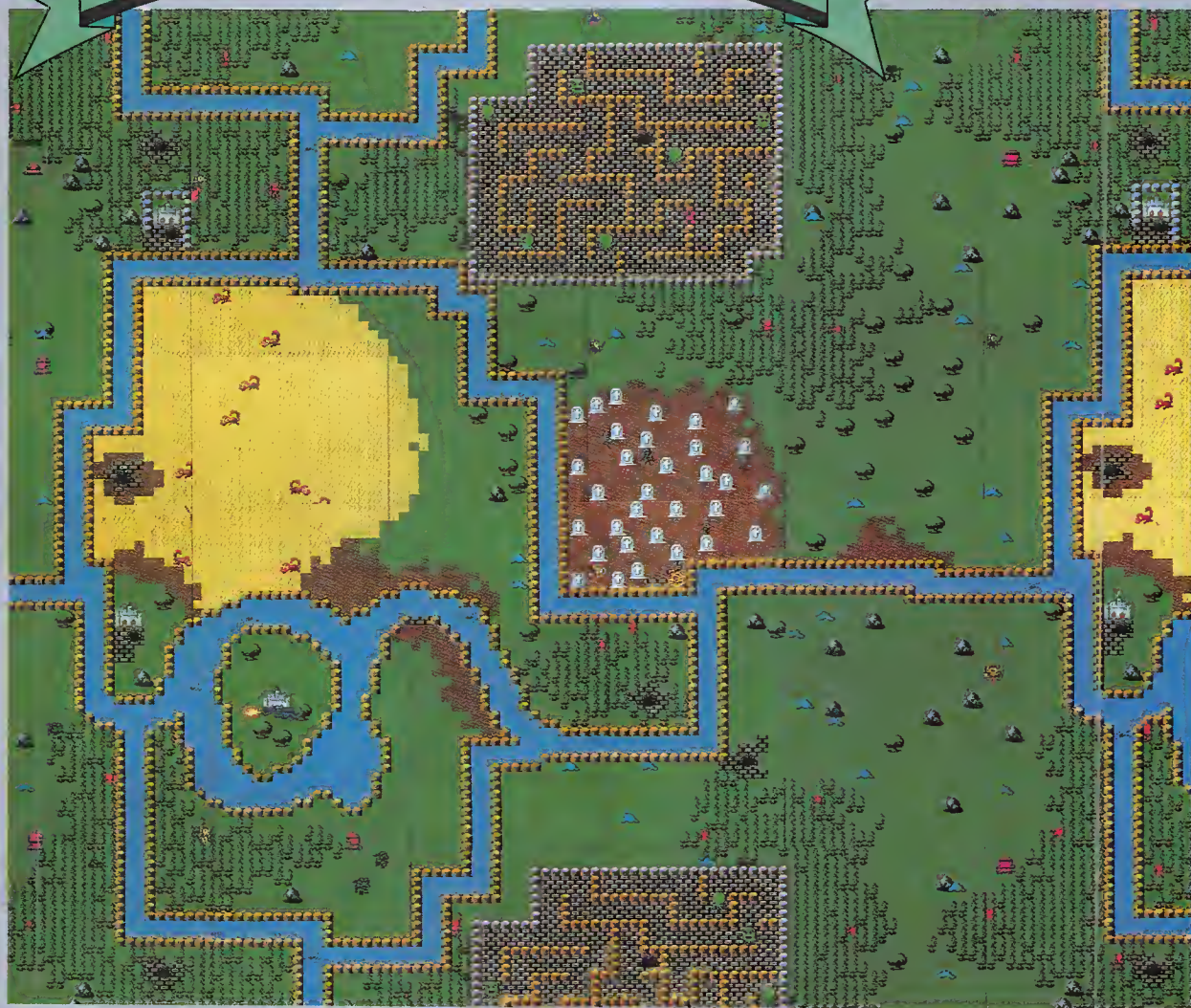
和61年、ログインベストヒット・ソフトウェア大賞年間総合1位を始め、ボブコム編集部よりグランプリ第2位を受賞したほか、PCマガジンからは、長寿賞というめずらしい賞も受けている。では、MSXはどうだったのだろうか。このころMファンはまだなかったの、アスキーのMSXマガジンTOP10で調べてみた。1986年2月号に9位に落ちているのは、テープ版が下火になった結果だが、次の月にROM版がでるとすぐ浮上しているのだ。おそろべし!





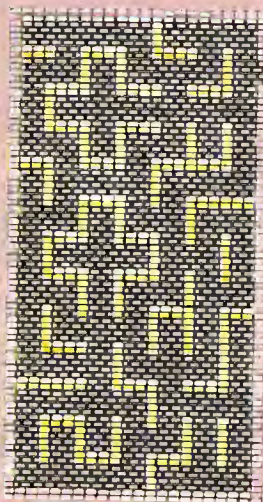
# フェアリーランド地上全体MAP

フェアリーランドは、上下左右がループしている不思議な国。位置関係に気をつけよう。

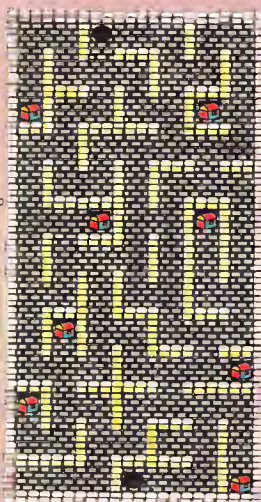


## ダンジョンMAP

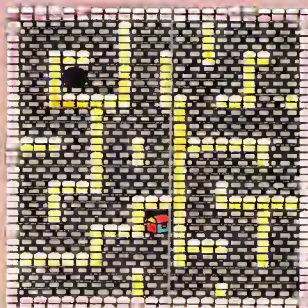
地上マップにある宝箱をあけ、十字架を取ったらここにきてみよう。ここは、吸血コウモリとバンパイアがいる教会だ。吸血コウモリはなかなか強いので、ぶつからないように下の画面にいてみよう。下の画面に行くと、バンパイアが歩いている。後ろからつついて倒すと、隠されていた宝箱が出現するので、すかさず取って脱出！



地上ダンジョンにある穴に入ると、なんと宝箱の山ではないか！とはいっても、ここにある宝箱のうち、本当の宝が入っている箱は1つのみ。ほかは全部スカなのだ。スカにあたって死ぬようなことはないで、かたっぱしから調べていこう。ここにいるゴールドアーマーは、なかなか強敵だ。安心してばかりはいられないぞ。



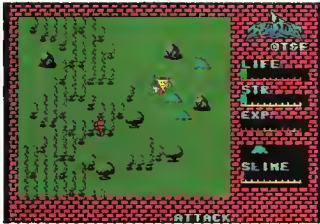
ここに入ってまっ暗だったら、アイテムのランプを取ってきてないということなので、ランプを見つけてからここにこよう。ここは、ウィズプがうようよしてて、1つの宝箱を守っている。ウィズプはかなり強敵なので、脱出のときも十分注意しよう。





## 最初はひたすらレベルあげ

スタートと同時に草原のドムんなかにたたずんでいるジムくん。まわりはスライムがうようよしている。彼はまだ弱いので、しばらくはスライム相手に経験値かせぎをしなければ、これからの長い冒険にでられない。



①はじめはスライムでレベル上げ。ピコピコ、ビシッ! うおっ、くらった!

経験値は、1ぴき1ぴき倒すたびにEXPの黄色いメーターが上がっていくのだ。このメーターがいっぱいになったら1レベルアップして、体力、攻撃力がアップする。

ここでよくあることは、あとちょっとでレベルアップというときに死んでしまうこと。心のなかがあせってしまっておこる失敗。こんなときの対策として、途中Wキーをおして、クイックセーブをしておくことがオススメ。どんなゲームでも、弱いうちは、ムリは禁物ということなのである。

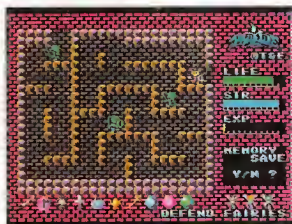
## 体力回復は草原がいっぱん!

ダメージを受けたら、体力回復をしなければ死んでしまう。体力回復は、じっとしていればいいんだけど、場所によって、回復スピードが違うのだ。いちばん早く回復する場所は草原

なので、地上にいるときは、つねに草原で回復することを心がけよう。ゲームを始めてすぐのときは、スタート地点から1画面下の場所がオススメだ。ここは、全部草原のうえに、敵がこない場所なので、安心して回復ができるのだ。

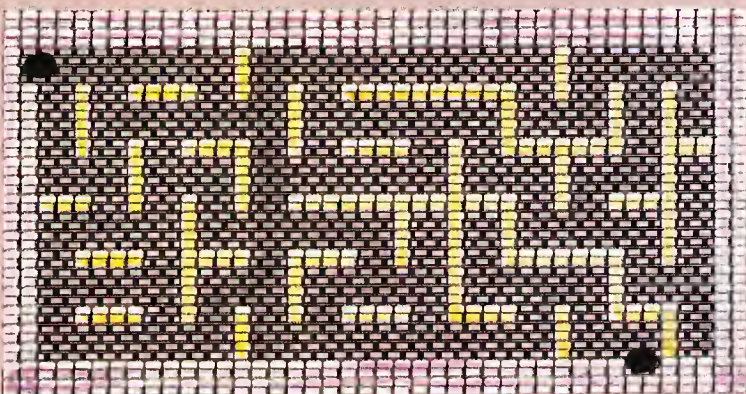


②この画面は敵がこない唯一の場所。へんだな、なにかなオウゼ……



③決戦前にひとやすみ。回復は遅いけどね

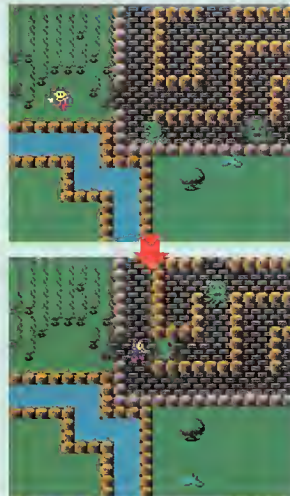
ここの地下ダンジョンには、2つの秘密がかくされている。じつは、ここには2つのアイテムがあるのだ。あえて公開をしないが、ヒントを教えちゃおう。ポイントとなるのは、ここにいるレディアーマーとゴールドアーマーだ。体力に注意して探してみてね。



## おすすめレベルアップの3ポイント!!

### ①地上ダンジョン入口

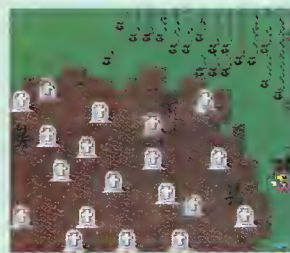
スライムである程度経験をかせいだなら、つぎは地上ダンジョンの入口がおすすめの場所だ。ダンジョン内にはローパーが歩いているが、この敵は草原にでられないので、なんども草原にでて回復。経験値かせぎには入口付近をとりさったローパーを後ろからつつくと言う手段をろう。ローパーの動きをある程度見ていればわかるけど、入口付近を通りすぎたローパーは、1回草原のほうにふり向く。このとき、アタックしちゃうと大ダメージを受けるので、確実に後ろを向いたときにアタックすることがポイント。また、回復の草原には、ときどきスライムがくるので、ヨソ見はしないように!



④ヒーローは、後ろからつつくのだ

### ②墓場の横

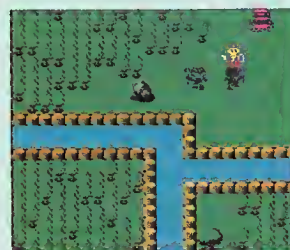
ローパーを倒しても経験値が入らなくなってしまったら、つぎは墓場の横がポイントだ。写真の位置を見てほしい。この位置で回復し、横を通りすぎたゾンビに向かってアタックをかけるのだ。ただし、ゾンビはへんな動きをするので、ローパーよりはむずかしいぞ。



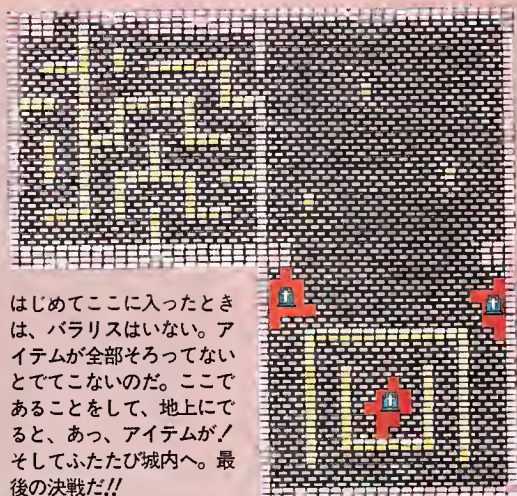
⑤自分がゾンビにならないように注意

### ③バラリス城下広場

川を渡り、バラリス城下広場までこれようになったときには、スライムがハイパーという化け物になっていることだろう。最後はこのハイパーをターゲットにしよう。ローパーのときと同じく、後ろからつつくのだ。回復は、1画面上にある草原がオススメ。



⑥つねにWでセーブをしておこうね



はじめてここに入ったときは、バラリスはいない。アイテムが全部そろってないとでてこないのだ。ここであることをして、地上にでると、あっ、アイテムが! そしてふたたび城内へ。最後の決戦だ!!



新装開店!

# プリンセス倶楽部

いやっほう、ついに今月から連載記事になりましたよ。いつまでつづくかは神のミニ汁仏のスープ。みんなからの応援で成り立っていきますんで、ヨロシクね♡

マイクロキャビン  
☎ 0593-51-6482  
発売中

媒体	国×7
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円
※漢字ROM不要版は通信販売のみで扱っています。	

## 発表! キャラクタ・娘の服装

### ★ミス・コンテスト部門

心機一転、担当者のわがままで「プリメ」を題材とした連載コーナーにしてみました。みんなに愛される楽しいコーナーにしていきたいと思ってますの

で、ご意見、ご要望などお待ちしています。

さあて、先月号でお知らせしたようにさっそくコンテストの発表をしようではないか。混戦

必死の様相を見せたミスコン部門。そのなかで抜け出したリリスとクラリーノの一騎討ちとなり、憎きナスターラが健闘を見せたのは意外だった。

#### 第1位

リリス・ムーン



**評** 大きなリボンがチャームポイントのリリス。ゲーム中のミス・コンテストでは、あんまり活躍しませんが、ここではクラリーノとの接戦をモノに見事に優勝です。そういえばどことなく横山智佐さんに似ているような気がしませんか? しませんね、ハイ。ではここで優勝の架空コメントをいただいておりますので紹介しておきましょう。「ええ、本当に私が優勝なんですか? 信じられないです。うれしいなあ、本戦ではいつもりべさんや、ナスターラさんが活躍しちゃって私なんか影が薄かったと思ってたのに。みなさん、応援ありがとうございました!」



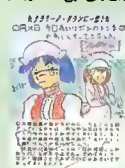
数あるリリスのイラストのなかでピカイチ。群馬県・夜叉鬼狼くん

#### 第2位

クラリーノ・グラン



**評** たったの2票差で涙を飲みました。約1名、熱狂的なファンがいましたが、けっきょく想いは届きませんでした。本人は「チャンスだったのに……」といったました。



残念! 千葉県・宗圻安和くん

#### 第3位

ナスターラ・キンスキー



**評** 彼女が3位になるとは思いませんでした。4位は1票差まで追いつけたクレミスでした。「たまにはほかの人に勝ちを譲ってあげなくてはね」とは本人の弁。



ナスターラに原 大阪府・麗亞さん

### ★武闘会部門

武闘会に出場するキャラを全員見るのがつらかったせいか、それとも魅力的なキャラがいなかったせいか、ほかの部門にくらべて投票数が少なかった。しかし、そのなかでダントツの人気を誇ったジャネットが早くから独走態勢を築き、そのまま優勝! 2位には女性票を集めたマークが入った。

#### 第1位

ジャネット・リン



**評** 素手で戦う女戦士、気の強そうなコワイ形相でこちらをにらんでいます、そこがまたいいのでしょう。男性に圧倒的人気で見事な1位を獲得しました。では優勝の架空コメントをどうぞ。「やっぱり、武闘会での優勝よりも価値ありそうじゃない!」



オチャメでいいね 岐阜県・神城玲くん

#### 第2位

マーク・レスター



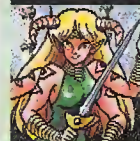
**評** 女性を味方につけ票を集めました。本人いわく「女性のみなさん、ありがとうございます。私のようなものに投票していただいて。感謝いたします」



楽しいでしゅ! 千葉県・陵弥さん

#### 第3位

シルビー・バルタン



**評** どうしてこのようなバケモノがいいのでしょうか。不思議です。まあ世の中には物好きもいますからね。「どうしてあたいが3位なのさ!」



こわいであらう。群馬県・九龍くん



# 好きなエンディングコンテスト!

## ★好きな娘の服装部門

これはたいへんだったあ、何せみんなバラバラなんだもん。確かに好みがわかるのは予想していたが、ここまでバラバラになるとは思わなかった。いったいどの服装が1位になるのか見当もつかなかった。

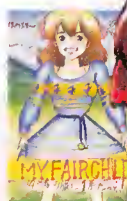


第2位 12才夏

第1位 10才春

第3位 14才春

**評** 票がさだまらず、締切り間際まで順位が入り替わる始末。誰もが1度は見る10歳の春が混戦を制して1位になり、2位には、たった1票差で12歳の夏が入り、同票3位が4種類ありましたが、1枚の見事なイラストによって14歳の春を3位にしました。



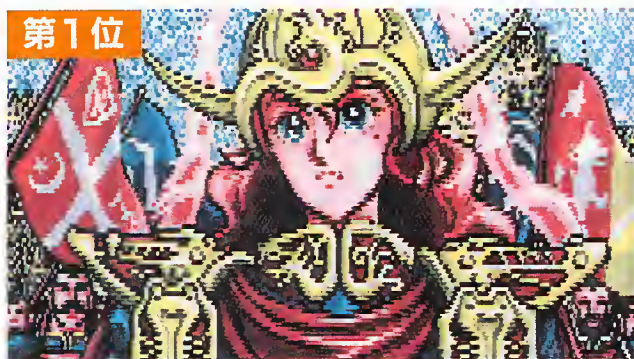
◎気に入ったよ  
東京都・マサ  
斉藤くん

## ★好きなエンディング部門

これも服装と同じで意見がわかれると思っていたが、それほどでもなく、意外にあっさり決着がついた。ただ、3位になったQQ様の写真を公表できないのは残念だ。でも、いまさら隠す必要などないような……。

**評** 早くから將軍に票が集まりはじめ、そのままゴールイン。2位にはプリンセスよりも難しいんじゃないかと思われる魔法使いが入りました。第3位は、例の最高といわれるものでした。

第1位



◎將軍はカッコイイ! オレも気に入っている。しかし、プレイヤーの嫁はもっといい

第2位



◎魔法使いの系は結構、難しい。それだけにうれしさもひとしお

第3位



◎これはもうノーコメントですよ。魔王でもなんでも倒してくれ

Dr. ささやの  
健康診断

1

☆先月号でプリンセスにするという目的を達成してしまいましたので、今月からは健康診断と題して新たにお送りいたします。ところで、みなさんどうですか? プリンセスにすることができましたでしょうか。おそらく、あまりにも一生懸命に子育てに励みすぎて、プリンセスを飛び越してしまった人いることでしょう。また、運良「プレイヤーの嫁」になった人や「孤児院の先生」になった人もいることでしょう。そして、偶然の産物でMSX版必殺のとんでもない「X×の?」になった人もいないんじゃないでしょうか。今回はそんなエンディングについてのお話をします。

●娘のパラメータにばかりに気をとられてプレイすると、ゲームのおもしろみが半減してしまう恐れがありますので、こちらとしても気をつけなくてはいいのですが、何回も同じエンディングになってしまうという報告をよく見かけるので、その人たちになんとか手助けをしてあげたいと思い、どうすればたくさんさんのエンディングを見ることができるのかをお教えていきましょう。

▲まず、1番重要なのはさんざんいってきている評価です。最初にこれが高いか低いかで判断がくだされます。次にパラメータでどの値が1番高いかによって左右されます。ここで魔法使い系のエンディングになるためにはほかに条件が必要になってきます。魔法使いというんですから頭がよくて、魔法が使えなくては話にならないでしょう。あとは実戦でいかに経験を積んでいるかにかかっています。以上のようなことを頭においてプレイすればだいたいエンディングはOKでしょう。肝心なのを忘れてませんか? しょうがないですねえ、先月号でだいぶヒントをあげたと思ったんですけど。もう少しわしくお教えしましょう。

■孤児院の先生に必要なのは根性と、博士と呼ばれるくらいの知力が必要になります。また、モラルがない人はなれないでしょう。次にプレイヤーの嫁はプリンセスと同じくらいの評価と上位3要素が○力・○品・○気であることです。残るひつとは上位2つ、下位2つが……。



漢字ROMがない人にはとって  
もういっしょ漢字ROM不要版。  
では実際にどこが違うのでしょ  
うか。以下に変更点のわかる写  
真を3点ほど載せておきました。  
具体的にいきますと、メッセー  
ジに使われる漢字の数が減った  
こと。そのぶんディスクアクセ  
スの回数が少々増えたことなど  
しかありません。これなら安心  
してプレイできますね。



①これは普通の市販バージョンのもの。  
よく見といてね



②上のヤツの漢字ROMなしバージョン  
のメッセージだ



③どこが違うかわかるかな？ ちょっと読  
みにくいところがあるね

▼編集部員のご意見コーナー  
今月からプリメにかかわった編  
集部員にコメントをもらうこと  
にした。以前に登場した人はつ  
まんないだろうから、家でこつ  
そりやっていたCGコンテスト  
担当の「あじすあべ福田」に  
聞いてみることにした。  
●強いて文句をつけたら  
娘のグラフィック。なんかソリ  
が入っているみたいでヤダ。そ  
れとディスクアクセスが多いの  
と、どうせなら全メッセージを  
しゃべらせてほしかった。ロバ  
クするとか、目をパチパチさせ  
るとか、グラフィックも変化が  
ほしかったかな？ あとミュー  
ジックモードはどうしても付け  
てほしかった。曲がいいだけに  
残念。こんなに文句をいって  
るけど実はエラく燃えたのだ。

# みんなと娘の

## ★子育て自慢の広場だよ〜ん



### 京都府坂本久門くん?歳

※彼は合計31種類ものエンディ  
ングが入ったディスクを送って  
くれた。普通にセーブしたもので  
は1枚のディスクに納まらないので、  
FMPACを使ってSRAMからデ  
ィスクにコピーをして送ってきた

- 娘の名前：ヒルデガルト・マリンドルフ
- 娘の未来：プレイヤーの嫁+たくさん

のだ。そのなかにはMSX版オリ  
ジナルのひとつプレイヤーの嫁の  
データが入っているではないか。  
このデータを参考にすればみんな  
の娘も自分の嫁にできるぞ。しか  
し、31種類も送ってくるとは。(さ)



④見える？ わかったらもうけもの

### 神奈川県飯野理恵子さん19歳

私は文武両道の娘にしようとおも  
い、11歳〜18歳まで大きく3つ  
に分けて、それぞれに目標を決め  
て育てました。11歳〜13歳は武道  
に力を入れ、ついでにお金も貯め  
て13歳で博士になりました。14・

- 娘の名前：ショウコ・アサナギ
- 娘の未来：上級貴族の嫁

15歳は色気を身につけさせ、400  
以上にしました。16歳〜18歳は気  
品をみっちりたたき込み、ミスコ  
ンで勝つための教育をしました。  
そして、笑顔のステキな名門貴族  
の御曹司と結婚したのでした。



⑤女性のプレイヤーでも父親気分?

### 鹿児島県田之上和人くん20歳

最初に14歳までは普通に育て、1  
度セーブして、そこからいろい  
ろなエンディングに発展させました。  
プリンセス、錬金術士、上級僧侶、  
アカデミー総裁、司祭、売春婦、  
貴族の側室などです。もう1枚の

- 娘の名前：マコ・タノウエほか
- 娘の未来：いろいろ

ディスクのほうには姉のものも一  
緒に入っています。名前がアッチャ  
ンで「BUCK-TICK」のメンバー  
の名前を借りてます。高級娼婦、  
長寿、酒屋の娘などです。途中か  
ら育てる方法は使えますよ。



⑥姉弟仲良くガンバっておくれ

### 大阪府ちづかの弟くん15歳

1回目に上級貴族の嫁にしたので  
2回目はパワフルウーマンにしよ  
うと決意した私は娘を宿屋、木こ  
り、武芸で鍛練させ、最初の武闘  
会で準決勝まで進出した。14歳  
のころには剣聖になり、4年連続優

- 娘の名前：リョウコ・サカモト
- 娘の未来：プリンセス

勝を飾っていた。そのとき「今から  
知力・気品・色気を上げたらどう  
なるだろう?」と考え、即実行。そ  
してミスコンに出場させ、あっさ  
り優勝。運命の日を迎え、娘はプ  
リンセスとなった。



⑦一緒に送ってきたCG。うまい〜!

### 神奈川県小川裕くん20歳

※60枚にも及ぶ子育て日記物語  
を送りつけてきた強者の彼。とて  
もじゃないが掲載できない。どう  
してくれようか。しかし、このま  
ま闇に葬るには惜しいので紹介だ  
けておく。この物語は2人でミ

- 娘の名前：ティーン・ローランド
- 娘の未来：例のアレよ

ルクを飲んでるところから始ま  
る。このあと延々と子育ての内容  
が記載され、運命の日を迎える。  
その後の話も考えられており、結  
構おもしろい。ただ、娘の言葉づ  
かいが少しおかしいと思う。(さ)



⑧キミには感謝しましたよ、ハイ

### 神奈川県都桃さん15歳

初プレイでQQ様になりました。  
当然、武者修行で元気にたくま  
しい娘に育て、1度の病氣も不良も  
なく武闘会で何回も優勝し、剣聖  
であり博士でもあるというスーパ  
ーガールになりました。

- 娘の名前：トモミ・ハセガワ
- 娘の未来：この娘もアレです

※そんなことよりも彼女は自分で  
作詩・作曲したプリメの歌を自分  
で歌っているテープを同封してき  
た。さっそく聴いてみる。う、本  
当に歌ってる。編集部で聴いたの  
だけ評判はまあまあだった。(さ)



⑨歌入りテープにはまいりました



# 憩いの広場

## ★イラストの広場で～す



Dr. ささやの  
控え室です

●今月もあとのコーナーを残すのみ、疲れたでちゅう(ヤバイまちがえた!)。新装開店しましたがどうでしたか? そんなに変わったところなんてないけどね。そうそう、子育て自慢のコーナーさあ、もっと大きくスペースとらないとあれっぽちの文章量じゃおもしろくないよね。さて、どうしようか。

◆今度はイラストに変わって子育て自慢の投稿者が減った。8月号できちんと募集をしなかったせいかなあ。でも今月号の子育て自慢はスゴイやつが多かった。ほかにスゴイのはいるんだけど、スペースが……。それは来月号から順に紹介していく予定。イラストコーナーは大盛況。これからもドシドシ送ってきてね。しかし、栃木県・ぶるるん、キサマはおはこんなんぞに投稿しおつてからに、ゆるせん。よって命令する。この本の発売日から1週間以内にイラストを送ってくるように。いいな。

♣7月15日、送られてきたアンートハガキを読んでいた。質問箱へ送られてくるものを見つけたためだ。そのとき1枚のハガキに目が止まった。そいつは娘を「××の?」にしたというではないか。「このエンディングはなんちゃ〜! 親をなめくさりおつて、ただですむと思うなよ!!」と書いてある。宮城県・黒沢謙一くん、キミのことだ。オレが確認しているなかでは、まだ彼しかいないのだ。せっかくなんだからディスクを送ってくればよかったのに。彼より早かった、僕も私もなったよ、という人はすぐに教えてくれ。

♥当コーナーはみなさんのお便りを募集しています。現在募集中のものは以下の通りです。

- ▶イラスト(年齢を書いてね)
- ▶子育て自慢(要、最終日にセーブしたディスク。キミの年齢)
- ▶ご意見、ご感想

今月は新たに、「最強の娘コンテスト」の募集を行います。判定基準は経験値。改造なんかすんなよ。優勝者にはプリメのCDとMファンテレカのセットを。最終日にセーブしたディスクを下の宛て先まで。締切は10月1日必着。発表は12月号です。

〒105 東京都港区新橋4-10-7

TIM MSX・FAN編集部

「プリメのコーナー」係まで

いやあ、競争率が低いといったらこんなにたくさんイラストが送られてきた。全部採用はムリだけど採用数が多いから競争率はまだ低いぞ。これからもどこぞのよりも大きく載せていくよ。それと掲載される作品は発売日の約40日位前に届いてないと次号へ繰越しになるので覚えておいてくれ。



●編集部員おさだの愛機はDIO (福岡県・DIO SPOKくん)



●編集部員KATANA&私ささやのお気に入り。かわいいじゃないの (東京都・魔園さん)



●気品はいるだろう。武闘派ならいけて。カンナ (千葉県・石井誠司くん)



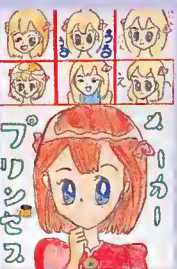
●さあ、さあ、娘とアツたお。こんなんうに見つめられたら…… (宮城県・綴屋さん)



●いい感じね。頭に本なんか乗っけてさあ。効果あるのかなあ (東京都・ちんじやお・ろおさん)



●うさぎあつてにきたナディアのイラスト (愛知県・石井誠司くん)



●かわいい!! 12歳の子の作。住所を書いてね (東京都・にゃんちゃん)



●うう、描き方が美術本程度さに似ている!! (千葉県・白石国貴くん)



●ちゅう、この色使いがいいんだよ (茨城県・ボケント三等兵くん)

### MY BABY



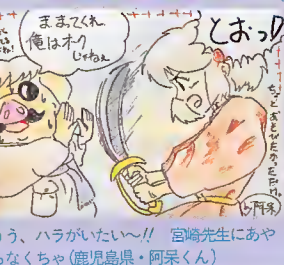
●愛顔がステキだね。キミは確か来年も受験だろう。がんばってね (神奈川県・柴田龍馬さん)



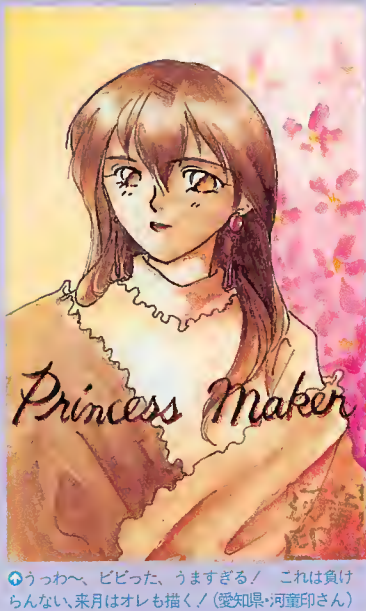
●いいなあ、サイコー!! イヤらしくなくていい。 (福岡県・SHICHYOKAKUKくん)



●迫力満点!! (この調子で類みます (東京都・とりボールさん))



●うう、ハラがいたい!! 宮崎先生にあやまらなくちゃ (鹿児島県・阿呆くん)



●うわっ、ビビった、うますぎる! これは負けらんない、来月はオレも描く! (愛知県・河童印さん)



# ゲーム十字軍

## CONTENTS

★付録ディスクでは右のトビラCGが見られるぞ。  
●ゲームのぞき穴→『キャンペーン版大戦略Ⅱ』のウル技など。(P22)  
●通り抜けできます→『シャロム』ほか。(P23)  
●歴史の散歩道→ユニットトーナメント。(P24)  
●読者対抗マルチプレイ→こうすれば8耐マルチに出場できる。(P27)  
●桃色図鑑→『デッド・オブ・ザ・ブレイン』。(P28)



岡山県・ちんねん



## ゲームのぞき穴

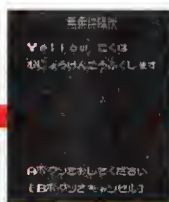
### キャンペーン版大戦略Ⅱ

インチキ！ キャンペーンゲーム勝ちぬき技！

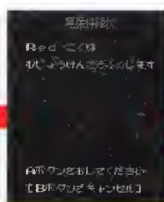
キャンペーンゲームで、10ターンまでふつうにプレイし、10ターンの敵のフェイズになった



①まずは敵のフェイズ中に設定メニューを出し、無条件降伏を選ぶ



②すべての敵国を降伏させてしまおう。後ろめたさのあいまった快感が全身を駆けぬける



③あつというまにクリア。どうしても勝てないときのウサ晴らしにどうぞ

らAボタンを押しつつける。すると設定メニューが出るので、無条件降伏を選ぶと敵は降伏してしまう。また、敵が複数ある場合は、1国を降伏させるとバグってしまうので、すべて降伏させてしまおう。

(鹿児島県/岩崎聡宗・19歳)

## スーパーバトルスキンパニック

びっくり！ ミュージックモードがあったぞ

まず、NEWGAMEを選んで名前入力画面にしよう。そして、名前のかわりに「オンガク」

と入力して、カーソルをオワリにもっていくだけでOKです。あとは、オワリを押すたびに、曲が変わっていきます。

(愛媛県/田中博樹・16歳)

☆持っている人は「らっき〜」。



④バトルスキの曲って、けっこうよくできていたりするんだよね

## 伊忍道

いまさらながら、遊技場で得するウル技だぜ

最初の1回しか成功しないようですがルーレットを止めるときに(K)を押しておくとかポーナ

ス目が連続で出るので魔方陣をすべてマークして最高の当たり役が楽勝でです。

(京都府/北村茂勝・16歳)

☆編集部では確認するヒマがなかったの、だれか確認して〜。



⑤編集部には直前のデータとかがなかったの、でこれはふつうの画面







# 歴史の散歩道 キャンペーン版大戦略II ユニットトーナメント

全国ウン千万(?)の大戦略ファンが待ちに待った、大戦略のイベント、今ついに開催!

## 時代はついに大戦略へ!

連載開始以来、一貫して光栄の歴史SLGを取り上げてきた当コーナー。一部では光栄から何かもらってるんじゃないかというウワサもあったくらい。

もっとも、こちらとしては別に光栄のゲームに限っていたわけではなかったのだが、歴史SLGというと、他にゲームがないので、必然的にそうなってしまっていた。

ところがである、デスク編集部F「今回は趣向を変えて、大戦略IIでイベントを

やるうか」

担当ファジー鈴木「え、でも大戦略ってウォーSLGで、歴史モノじゃないじゃないですか」  
F「な～に、大戦略だって立派な歴史モノじゃん、現代の」  
F「……」

というわけで、多少不可解な点はあるものの、ここについて今までの慣例を打ち破って、ウォーSLG「キャンペーン版大戦略II」をとりあげることにする。舞台を現代に移して、壮絶なバトルが繰り広げられるぞ!



◎現代戦を扱うのは、当コーナー初めて(担当が苦手なせい?)。やはり現代戦といったら向といつても大戦略だよな

## 最強軍を目指せ! 参加軍募集!

さて、今回のイベント「ユニットトーナメント」だが、基本的には両軍のユニットを順番に1対1で戦わせ、どちらかが全滅するまで続けるというおなじみのスタイル。まあいってみれば、一騎討ちトーナメント団体戦の大戦略版ということ。

しかし、今回は勝ち残ったユニットはそのまま相手の次のユニットと勝負をする。つまり勝ち抜き戦の要領だ。うまくすれば1つのユニットで相手のユニットを2つも3つもやっつけることができる。これによって戦いがよりエキサイティングに/その他くわしいルールは右の

表を参照のこと。

それでは、問題の軍の編成についてだが、5つのユニットを次ページからの表のなかからデータを参考に選んでくれ。武装が2種類(武装1・2および武装3・4)ある航空機ユニットはどちらか1種類だけを選ぶこと。また、同一のユニットを選んだり、指定の金額を超えたりしてもいけないぞ。

大戦略にはユニット同士の相性というものがある、例えばAというユニットはBには強いがCには弱く、そのCはBに弱いといったように、かならず天敵があってすべてにおいて強力

な最強のユニットというもの存在しない。そのため、選ぶユニットもさることながら、戦闘順も重要になってくるだろう。

参加方法は、ハガキに自分の選んだ5つのユニットとその対戦順、軍の名前(あまり長すぎるものは不可)を明記して、歴史の散歩道「史上最大の作戦・宣戦布告」係までふるって応募してほしい。1人8つの軍まで参加可能だ。

優勝者および準優勝者には例によってゲームをプレゼント。締め切りは10月8日必着。1月情報号から戦いの火蓋は切って落とされる!

### 戦うための5つのルール

- 1 各軍の構成は5ユニットとし、総予算5000の範囲内で選択する。ただし、同一のユニットを重複して選択してはならない。また、艦船および補給ユニットは使用しないものとする
- 2 戦闘は、対戦順に両軍1ユニットずつ平地で行い、どちらかが全滅するまで繰り返す。勝ち残ったユニットは、続けて相手の軍の次のユニットと戦うものとする
- 3 勝敗は、相手の全ユニットを全滅させたほうを勝利とする
- 4 間接攻撃・補給はなしとする
- 5 レベル・経験値など他の条件は同一のもて行う

## 今月のおはがき～オレにもいわせろ～

■武将能力値について(三国志III)  
演義ファンはいいかもしれないが、曹操配下に正史より評価が低すぎる者が多い(特に于禁・楽進など)。

かくなる上は、演義モード・正史モードを設けて、それぞれにパラメータを変えるというのはどうだろうか?

(愛媛県・森本裕改メ我是孟徳クン)  
☆なるほど、これなら蜀だけでなくどの陣営のファンでも楽しめる。でも実際にやるとどうなるかな。

よしそれでは、全国の正史および演義ファンに告ぐ。この際、みんな協力して、これこそ決定版といえるような各武将の能力値表を作ってみようではないか。統率・武勇・政治・智略・魅力の5つの要素において、キミの能力値を考えてくれ。

ハガキに武将名と数値およびその理由、演義・正史のどちらに基づいたものかを明記して、「三国志・これが決定版ノ」係まで送ってくれ。何人分でもかまわないぞ。毎月みんなで考えていこう。



◎東京都・勲太郎クン。おお、大戦略とは実にタイムリー



◎東京都・稲泉知クン。毎回違う色を基調にしているマル



◎大阪府・赤坂和俊クン。構図・彩色よし。あとは線か

イラストは今月は締め切りがはやかったためか、ややパワーダウン。そんななかでも、常連たちの

相変わらずの頑張りにはさすが。また、注目目は孫武がEMERALD WINGS(ちょっと長いぞこの



新コーナー  
タイトル未定

オレのポイントを教えてください。今月掲載の人のポイントを紹介。今月も上りつぱり好評。トップの稲葉知が11ポイント。追う稲葉竜胆が10ポイント。孫武が9ポイント。赤坂和俊・老將軍が3ポイント。我皇聖徳・祇興入・とりボール・土屋美子が2ポイント。そしてEMERALD WINGSが1ポイントとなっている。3ポイントで歴史の散歩道おスズメの賞賛。5ポイントでゲームをプレゼント。飽くなき投稿が常連の道。さあ、キミもどんどん投稿しよう。

# ユニットデータ一覧表

●表の見方 Aユニット名 Bユニットタイプ C価格 D対空防御 E対地防御 F~I武器名 J~M弾数 N~Q対航空機攻撃力 R~U対ヘリ攻撃力 V~Y対車両攻撃力 Z・a~c対兵員攻撃力

写真

A B C D E  
F G J K N O R S V Z  
H I L P T X Y a b c

ファントム2	空	2000	40	19	フォージャー	空	1600	20	9
① AM 4 3 65 42 0 77 0 5 0 10	② BO 3 3 0 0 0 74 55 60 10	③ BU 3 3 0 0 0 74 55 60 10	④ AM 1 4 45 41 0 76 0 8 0 10	⑤ BO 2 0 0 0 54 54	ミラージュ3	空	2000	42	14
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BO 3 3 0 0 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 0 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 60 42 0 77 0 5 0 10	⑤ BO 1 3 0 39 0 74 38 43 10	ミラージュF1	空	2300	53	19
① AM 4 3 70 46 0 81 0 8 0 13	② A2 3 3 85 0 0 81 0 8 0 13	③ BU 3 3 46 0 81 0 8 0 13	④ AM 3 3 65 42 0 77 0 5 0 10	⑤ BO 1 3 0 39 0 74 40 45 10	ミラージュ2000	空	2000	56	14
① AM 4 3 80 46 0 91 0 8 0 10	② BU 3 3 43 0 74 57 13 62 13	③ BU 3 3 43 0 74 57 13 62 13	④ AM 3 3 70 45 0 80 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 42 0 77 0 57 15 62 15	タイガー2	空	1800	34	12
① AM 3 3 60 48 0 80 0 10 0 15	② BO 3 3 0 75 0 80 57 10 60 10	③ BU 3 3 0 75 0 80 57 10 60 10	④ AM 1 4 55 46 0 81 0 5 0 10	⑤ BO 2 4 0 80 55 10 60 10	クフィ	空	2000	50	18
① AM 2 3 45 41 0 76 0 1 0 5	② BU 3 3 0 41 0 76 0 1 0 5	③ BU 3 3 0 41 0 76 0 1 0 5	④ AM 2 3 60 42 0 77 0 7 0 12	⑤ BO 3 3 0 39 0 74 57 10 62 15	ドラケン	空	1800	32	17
① AM 3 3 60 41 0 76 0 5 0 10	② BO 3 3 0 83 0 85 54 10 60 10	③ BU 3 3 0 83 0 85 54 10 60 10	④ AM 2 3 60 46 0 75 0 2 0 7	⑤ BO 1 3 0 37 0 72 38 43 7	ビゲン	空	2000	45	19
① AM 3 3 70 47 0 82 0 8 0 10	② BO 3 3 0 74 0 76 54 13 58 13	③ BU 3 3 0 74 0 76 54 13 58 13	④ AM 2 3 65 42 0 77 0 5 0 10	⑤ BO 2 3 0 39 0 77 55 7 50 10	グリベン	空	2500	55	21
① AM 2 2 85 60 0 0 0 0 0 0	② A2 2 2 85 60 0 0 0 0 0 0	③ BU 2 2 85 60 0 0 0 0 0 0	④ AM 2 3 75 48 0 63 0 10 0 10	⑤ BO 3 3 0 75 0 80 57 10 62 15	ハリヤー	空	2000	40	14
① AM 3 3 75 40 0 75 0 8 0 11	② BU 3 3 0 41 0 76 54 6 58 11	③ BU 3 3 0 41 0 76 54 6 58 11	④ AM 2 3 65 42 0 77 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 39 0 77 55 10 60 15					

トーネードADV	空	2600	61	27	Su-24	空	1800	26	18
① AM 3 3 80 46 0 87 0 8 0 13	② BU 3 3 0 41 0 76 54 6 58 11	③ BU 3 3 0 41 0 76 54 6 58 11	④ AM 3 3 75 45 0 80 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 42 0 77 57 10 62 15	SU-25	空	1800	13	14
① AM 2 3 60 41 0 76 0 8 0 8	② BU 3 3 0 41 0 76 54 6 58 11	③ BU 3 3 0 41 0 76 54 6 58 11	④ AM 3 3 75 45 0 80 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 42 0 77 57 10 62 15	SU-17	空	1800	20	7
① AM 3 3 75 45 0 80 0 10 0 15	② BU 3 3 0 42 0 77 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 42 0 77 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	F-117	空	4400	40	40
① AM 3 3 75 45 0 80 0 10 0 15	② BU 3 3 0 42 0 77 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 42 0 77 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	F-111	空	1800	28	26
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	FSX	空	2900	60	27
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	ミG-27	空	4400	20	15
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	ファンタンA	空	1100	18	13
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	トーネードIDS	空	2600	40	28
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	イロコイ	ヘ	200	2	8
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	ブラックホーク	ヘ	300	5	13
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	アパッチ	ヘ	700	10	38
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	ヒューコブラ	ヘ	500	10	26
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	ミ-8	ヘ	250	0	8
① AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	② BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	③ BU 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15	④ AM 3 3 70 48 0 83 0 10 0 15	⑤ BO 3 3 0 45 0 80 57 10 62 15					



●静岡県・祇興入くん。キレイだなあ。でも、これ誰?



●東京都・とりボールくん。勢国気が大可ドラマしてる



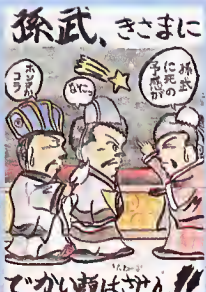
●岐阜県・土屋美くん。いかに提督(海賊?)だなあ



●奈良県・孫武くん。もっと民族性を出したほうがいいな



●佐賀県・老將軍くん。いいなあコレ。さあつぎは?



●広島県・EMERALD WINGSくん。宣戦布告!

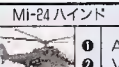

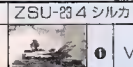
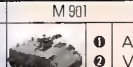
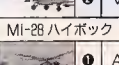
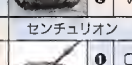
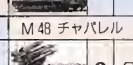
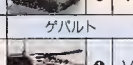
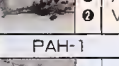
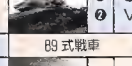
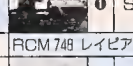
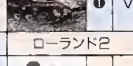
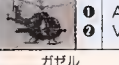



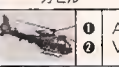
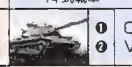
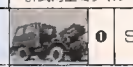


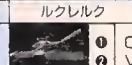


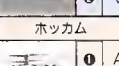

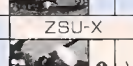
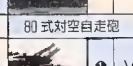
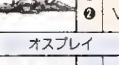
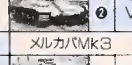
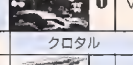
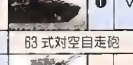
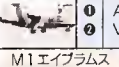
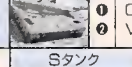

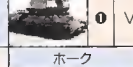







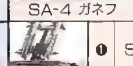
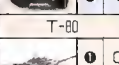
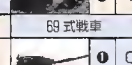
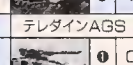
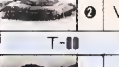

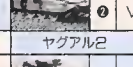




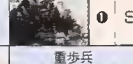
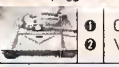
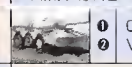




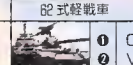

ペンネーム)に宣戦布告されたこと。新たな反稲葉知党の旗頭となった感があるだけに、マークが

きつくなってきた。でも勝負を挑まれるってのは一流(常連)の証といえるんじゃないかな。我こそ

はと思う人はぜひともイラストバトルに名乗りを挙げてくれ。ちなみに、まったく個人的な感

慨だけど、パソ通のオフ会のように、常連たちみんなでお茶会なんかしたら楽しいだろうなあ。



MI-24 ハンド		ヘ		700		5		18		チーフテン		車		550		18		61		ZSU-23-4 シルバ		車		300		22		3		M 901		車		350		4		12													
		AT VG		8 4		0 0		23 15		70 15		0 35				CN VG		9 3		0 0		15 15		76 15		70 35				VU		8 40		65 25		45				AT VG		8 4		0 0		15 15		80 15		0 35	
MI-28 ハイバック		ヘ		700		10		28		センチュリオン		車		400		16		31		M 48 チャパレル		車		350		32		7		ゲバルト		車		400		30		28													
		AT VG		8 4		0 0		26 80		0 50				CN VG		9 3		0 0		15 58		50 35				SA		4 60		65 0		0				VU		8 55		65 35		50 50									
PAH-1		ヘ		500		5		13		89 式戦車		車		500		28		67		ROM 749 レイピア		車		300		32		5		ローランド2		車		400		42		11													
		AT VG		8 4		0 0		25 70		0 20				CN VG		8 4		0 0		15 78		73 35				SA VG		8 3		60 0		85 15		0 0				SA VG		4 2		50 0		65 15		0 15		0 20			
ガゼル		ヘ		500		5		13		74 式戦車		車		500		18		43		81 式対空ミサイル		車		300		30		0		DCA 30		車		350		30		23													
		AT VG		4 4		0 0		25 70		0 50				CN VG		8 3		0 0		15 74		69 35				SA		4 65		65 0		0				VU		8 70		70 30		47 50									
リンクス		ヘ		300		10		18		ルクレルク		車		550		20		67		M 1 M53 対空砲		車		300		14		12		87 式対空自走砲		車		400		30		28													
		RO VG		2 4		0 0		15 50		15 40				CN VG		8 3		0 0		15 78		70 35				VU		8 65		65 25		45				VU		8 55		65 30		50 50									
ホッカム		ヘ		750		20		10		AMX-30		車		500		16		42		ZSU-X		車		400		30		26		80 式対空自走砲		車		350		30		20													
		AM VU		3 3		17 35		55 22		0 30				CN VG		8 4		0 0		15 60		70 35				VU		8 65		65 15		60				VU		8 45		70 30		50 50									
オスプレイ		ヘ		550		20		10		メルカバMK3		車		500		22		50		クロタル		車		300		31		5		83 式対空自走砲		車		250		20		3													
		AM VG		1 3		30 13		50 18		0 13				CN VG		9 4		0 0		15 78		70 15				SA		4 65		95 0		0				VU		8 35		65 15		15 15									
M1エイブラムス		車		500		20		55		Sタンク		車		500		16		45		ADATS		車		500		35		25		ホーク		車		350		32		7													
		CN VG		7 4		0 0		15 81		70 35				CN VG		8 4		0 0		15 69		70 35				SA VU		8 4		65 65		25 20		30				S2		2 95		65 0		0 0							
M 60 A3		車		750		18		44		80 式戦車		車		500		16		52		ARMAD		車		300		40		10		SA-4 ガネフ		車		350		35		5													
		CN VG		8 4		0 0		15 74		67 35				CN VG		7 3		0 0		15 69		70 35				SA VG		4 3		60 0		65 15		0 0				S2		2 65		95 0		0 0							
T-80		車		550		20		50		69 式戦車		車		400		16		42		テレダインAGS		車		350		6		35		SA-6 ゲンフル		車		350		32		6													
		CN VG		7 4		0 0		25 70		70 35				CN VG		7 3		0 0		15 59		60 35				CN VG		6 4		0 0		15 70		70 35				S2		3 95		65 0		0 0							
T-80		車		500		18		56		BRDM-2		車		250		1		2		ヤグアル2		車		300		10		25		歩兵		兵		400		7		10													
		CN VG		7 3		0 0		15 77		70 35				AT VG		5 4		0 0		15 80		0 35				AT VG		9 3		0 0		15 80		0 35				SG		8 0		13 15		48 35							
T-80		車		500		18		50		AMX-10 RC		車		400		5		20		Ikv 91		車		250		6		32		重歩兵		兵		400		3		5													
		CN VG		7 3		0 0		25 77		15 35				CN VG		7 4		0 0		15 50		50 35				CN VG		6 3		0 0		15 60		60 35				AT SA		4 2		0 0		10 55		0 30					
T-62		車		400		16		42		スコピオン		車		250		6		32		82 式軽戦車		車		150		12		38		エリート兵		兵		250		8		20													
		CN VG		7 3		0 0		15 42		67 35				CN VG		7 4		0 0		15 48		50 35				CN VG		7 3		0 0		15 52		40 35				AT SG		4 6		0 0		16 60		0 60					
レオパルド2		車		600		22		68		SA-9 ガスキン		車		350		32		5		PT-76		車		200		4		21		動員兵		兵		70		2		5													
		CN VG		8 4		0 0		15 83		73 35				SA		4 60		65 0		0				CN VG		7 4		0 0		15 46		40 35				MG		6 0		9 13		35 35									
レオパルド1		車		500		14		45		SA-8 ゲッコウ		車		300		32		3		60 式無反動砲		車		200		0		0		人民兵		兵		50		0		0													
		CN VG		9 3		0 0		15 67		67 35				SA		6 60		65 0		0				CN VG		8 4		0 0		15 53		40 35				MG		6 0		8 10		20 20									
チャレンジャー		車		600		24		76		SA-13 ゴーフル		車		350		32		9		AMX-13		車		200		10		27		ゲリラ兵		兵		100		2		5													
		CN VG		9 3		0 0		15 78		73 35				SA VG		4 3		65 0		95 15		0 20				CN VG		6 4		0 0		15 50		50 35				MG		6 0		9 13		30 30							

## ま と め

## 今月のお気に入り武将



● 広島県・惟宗竜胆クン。お、春秋時代から。伍子胥って悲劇の人なんだよね

実をいうと、担当は大戦略シリーズはほとんどプレイしたことがない。はっきりいって、ズブの素人に限りなく等しい。そのため、今回の企画立案についてはタイヘン困った。

はじめは大戦略ということを生かして、今までとは一風変わったアヴァンギャルドなことをやりたかったのだが、意外とイベント向きのネタがなくて、ない知恵をしぼっていろいろ試してみたあげく、今回の「ユニットトーナメント」

に落ち着いた。

大戦略フリークのみんなならどう考えるだろうか。ほかにもっといいアイデアがあれば教えてもらいたい。

また、今後は歴史SLGに限らず、ほかのジャンルのSLGもできる限り取り上げていきたいと思うので、ぜひやってほしいゲームおよびイベント案があったら、どんどん意見を送ってくれ(結構見逃してきたゲームっていっぱいあるんだよね)。

ちなみに、このコーナーの連載開始にあたって、前任担当者アッキーは広くSLG全般を扱うページにするつもりだったのだが、タイトルをつける際、デスク編集部Fが「歴史の散歩道」という間に、か歴史SLGのページにしてしまったという経緯があったのだ。

さて、間もなく発売の元朝秘史  
その暁にはぜひともイベントをや  
るつもり。また、イラストも特集  
するので、ジンギスカン関連のイ  
ラストをどんどん送ってほしい。







## 桃色図鑑

## デッド・オブ・ザ・ブレイン

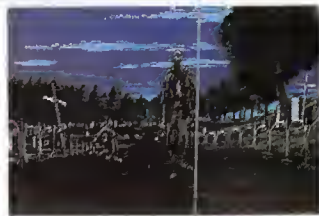
## 死霊の生態と観察

いつもとはちょっと気分をかえた桃色図鑑。今回は灰色のホラー特集なのだ!

観客を怖がらせるのがウリの「現代のお化け屋敷」ホラー映画。とくに残酷な描写が中心のスプラッター映画の人気はちよいと落ち目だけど、ゲーム界では今が旬だ! フェアリーテールの野心作「デッド・オブ・ザ・ブレ

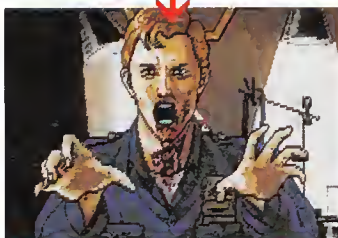
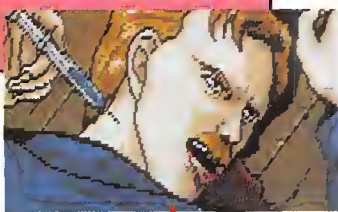
イン」は、従来の単なる味つけに過ぎなかったホラーなグラフィックをはじめて前面に押し出した、初の「スプラッターゲーム」ともいべき作品。「ゾンビ」「ペット・セメタリー」といった歴代の名作ホラー映画を参考に、独

自の視点を加え、ただのパクリに終わっていない。そこで今回はこのゲームの影の主人公、フェアリーテール版「死霊(ゾンビ)」の設定をその生態とともに詳しく紹介していこう。きっとコワイぞーっ。



## 誕生

アメリカの大学教授である無名の老科学者クーガー。彼が偶然開発した「蘇生薬」は、確かに生物を生き返らすことに成功したが、それは理性もなく生きるものすべてに憎しみを持つ「死霊」としてであった。さらに彼らは、生きていたときは使わずにいた筋力を最大限に引き出せるため、驚異的なパワーを持っている。そして、彼らが活動するたったひとつの目的は、生きるものすべての抹殺だけだ。



◎蘇生薬を注入後全身に薬が回り効果が現れる

## 食物

蘇生薬の欠点の1つは蘇生時間が短いことだ。だが、これには対応策があって、人間の「脳みそ」を食べることで解決する。科学的にどんな作用が生じるのか不明だが、彼らは脳みそを栄養にして生きながらえることができるのだ。脳みそ以外の肉体は摂取しても効果はないが、凶暴化した精神が何もかも食おうとする傾向がある。また、食料の保存を試みる程度の知能はあるようだ。



◎死霊ならずとも「おいしそう(じゅる)」

## 保存方法



## 行動

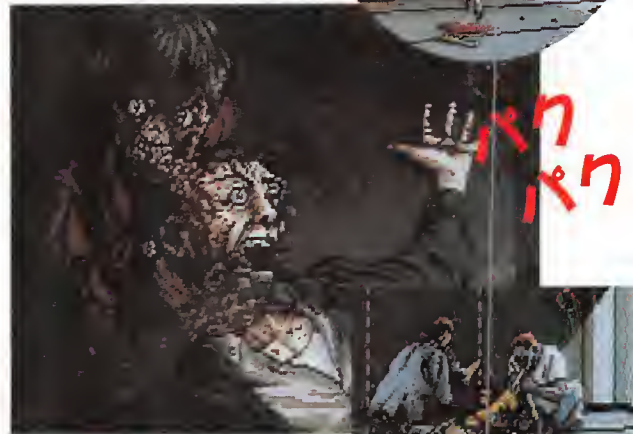
死霊は基本的に生前の意識はない。そのため人間を襲うときも知的な行動を取ることはあまりなく、目の前の相手にただ向かっていくだけである。それでも動物の本能のようなものはあって、仲間を理解して共食いはしない。それどころか集団化することもある。こうなると群れで行動することもあるので危険。



◎本能で人間をさがし出し、攻撃してくる



◎状況により群集化もする。こうなると回避しにくいので危険



◎動物は食事中に見られるのをいやがるけど

## 歴代スプラッターゲーム

初のスプラッターアドベンチャーである『デッド〜』が登場するまえにもグログロ描写のアドベンチャーゲームはいくつか存在する。とくにコナミの「スナッチャー」は、『デッド〜』と同じく、その映画的な切り口でのちのゲームに大きく影響を与えた。その他いくつかの名作・名場面を紹介しよう。

## ●スナッチャー



◎超有名サイバーゲーム。いまだにこのゲームをこえるAVGにはお目にかからない



◎本当はバイオノイドであって人間ではないのだが、桃色な感じなので掲載

## ●アンジェラス



◎エニックスはこのほかに「ジーザス」がすごかった。「ユリ」がミイラになって話題に



**大投稿**  
 ①トリアイデア・トリアーの元ネタを募集。②ゲームのギミック・ウル技を見つけたらこ。③通り抜けできません。ゲームの答えを知りたい人は「A」係まで。④マップコレクションゲームのマップはここに。⑤オレにいわせろ！S・L・Gの不満はこちらまで。イラストも受け付中。⑥歌を詠む会。和歌を詠んで。お題用のイラストもよろしく。⑦デューク検校委員会。付録ディスクに入れてほしいネタがあったらクレストどうぞ。⑧「ナタータイトル未定」そのほかなんでもあり。掲載されるゲーム、賞金、テレカのいずれかをプレゼント。⑨はのぞく。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 T・M・S・F・A・N編集部ゲーム十字軍。それぞれのコーナーまで。

## ソフトがあたるサブタイトルあてクイズ

エッチじゃなくても(裸が少なくても?)フェアリーテールの御厚意によりプレゼントする。さらに、歴代ソフト群から、『エル』もプレゼントしてしまうぞ。エルフやった!というわけでいつものようにクイズに答えてもらうのだ。問題、『デッド・オブ・ザ・ブレイン』の副題『死霊の〇〇』の後ろの言葉はなんでしょう? 「したたり」や「盆踊り」じゃないぞ。わかったら

ハガキに答えとほしいソフト名を書いて、ゲーム十字軍「デッド・オブ・ザ・ブレイン」サブタイトルあてクイズ」係まで。独断と偏見&厳正なる抽選により3本ずつあげるよん。字はきれいに、礼儀正しいガキを待っている。イラストなんか描いてあると当選確率が高くなるかもね。感想なんかも書いてちょうだい。



パッケージの怪物がストーリーのカギを握る

## 弱点

脳みそを求めて迫ってくる死霊。彼らの凶暴さと筋力の強さのまえには、常人では歯が立たない。しかし対策がないわけではない。死霊に対抗する唯一の方法、それは死霊の脳を破壊することだ。彼らの体内の細胞組織は脳を除いて死んでいるので、脳以外を攻撃しても効果がない。逆に脳を破壊することで死霊はようやく「死ぬ」のだ。



撃つ 刺す ④たとえ銃でも脳を狙わないと効果がない。よく見て撃つのだ



⑤必殺仕事人も顔負けの荒技。手加減するな



①一見有効と思われる目つぶしも死霊には意味がない

②死霊に脳みそを食われてしまった。あまりにも無惨



## 死霊の傾向と対策

以上が『デッド・オブ・ザ・ブレイン』における死霊のすべてだが、この設定に大きな影響を与えた映画を紹介しておこう。ジョージ・A・ロメロ監督のゾンビ3部作、製作順に『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド(1968米)』『ゾンビ(1979米)』『死霊のえじき(1985米)』。邦題こそバラバラだが、原題は順に『死霊の夜』『死者の夜明け』『死者の日』と統一感があるのだ。内容は、宇宙からの謎の放射線により蘇った死体が人間を襲う(1作目)。死霊の群れは少しずつ広がり(2作目)、ついには地上全土が死霊だらけになってしまう(3作目)、というシリーズ構成になっている。人間がたてこもったデパートに死霊たちが襲いかかる2作目の『ゾンビ』は日本でも大ヒットを飛ばした。そして今回の『デッド〜』はこの2作目をベースにしていると思われる。何しろ主人公たちはこの映画を観たといっているくらいだし……。さらにいうと、このエピソードは1作目のパロディと

して作られた映画『バタリアン(1984米・原題『死霊の復活』)』にもあるぞ。ゲームに興味がある人や気に入った人は映画のほうもぜひ観てほしい……と思ったのだが、ビデオのいくつかは現在、廃盤なのだ。しかし、何と1作目はリメイクされてビデオが3月に発売されたばかり。副題は『死霊創世紀』だ(1991米)。内容も今風で主人公はねーちゃんだし(笑)、特殊メイクの第一人者が監督してるし、こっちのほうがおすすめかも。



リメイク版『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド(監督=トム・サビーニ)』につかつビデオより好評発売中(1万5300円)



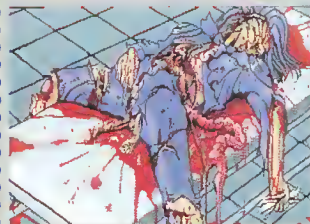
④こういうことをする人間は死霊以下だ

### ●誰か…(ピンクソックス6)

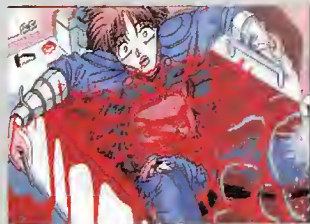


④アルバムも好評『ピンクソックス』にもこんなシーンが……えっ? まなみを出せ?

### ●エル(ELLE)

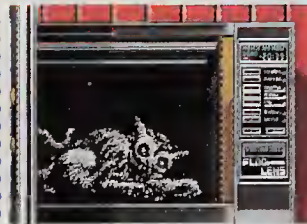


④美少女ソフトとして有名なエルフのSF。しかし描写はほかのどれよりも残酷なのだ



④どんな絵もエルフは手を抜かないから、とても正視できん(ソフトプレゼントだ!)

### ●狂った果実



④『デッド〜』と同じフェアリーテールのサスペンス。スプラッターでないけど怖いよん



# BASIC ガニツク

## DOSに関する13項目



MSX-DOSは「これがDOSの入っているシステムディスクです」というタジャレのネタ以外に、なんに使えるのか。そもそもいったい何者なのか。そんな根源的な疑問に迫ってみた。

### なくてもいいような気もするけれど、なくてはできないこともある

DOSがないと、どういうことで困るのか。

たとえば、現在のMファンの付録ディスクは、いったんMSX-DOS (MSX2/2+の場合はDOS1、ターボRの場合はDOS2)で起動し、それぞれの機種の基本ICに移行してから、すべてがはじまる。

このとき、DOSは、「AUTOEXEC. X.B」というBASICのプログラムを読みこんで実行する指令を出す役目しかない。たったそれだけのためにDOSを入れているのか。

もちろん、そんなことはない。

では、なんのために?

第1に、圧縮して収録しているファイルを解凍するためのプログラムPMextが、DOSを必要としている。第2に、付録ディスク収録のファイルを別のディスクに手作業でコピーするときはDOSでやったほうがかんたんにできる。第3に、将来、また別の用途が出てくるにちがいない。

DOS1とDOS2の2種類があってもちょっと話がややこしい。そこで、今回は、話を比較的単純なDOS1にかぎって、その正体と活用法に迫る。

## 2 「DOSを起動する」とか「DOSを立ち上げる」とかするには、DOSシステムの入ったディスクを①DOSとして、②リセットする

DOSだって、プログラムなので、DOSの本体であるプログラムがなければ、そもそもDOSを使うことができない。DOSの本体であるプログラムとは、MSXDOS. SYS (基本システム)

COMMAND. COM (コマンド実行用)の2本のファイルのことだ(ターボRは標準モードの場合がこれ。高速モードだと、MSXDOS2. SYSとCOMMAND2. COMの2本になる)。

この2本のプログラムの入ったディスクは、MSX-DOSのシステムが入ったディスクなので、システムディスクという。

システムディスクをセットして、リセットしたり電源を入れたりすると、右ページの項目3のような画面になり、DOSが起動する。もしディスクのなかに「AUTOEXEC. BAT」という自動実行バッチファイル(33ページ項目11参照)があれば、続いてそのファイルも自動的に実行するという楽しい機能もある。付録ディスクもその機能を使っているのだ。

## 1 DOSはDisk Operation Systemの略っていうくらいだから、ディスクを使うためのものであることくらいはだれでもわかる



DOSのフルネームはDisk Operation System (ディスク・オペレーション・システム)。DOSはディスクを操作するためのシステムらしいということが、まず最初にわかる。

ディスクを操作するために、DOSは、まず、ディスクを読み書き

きてくる状態にする機能がある。これを、フォーマットという。

フォーマットまえのディスクはただの磁性体の円盤にすぎない。DOSは、原野のようなディスクを切り開き、きれいに区画整理し、ディスク全体を機能的な記憶媒体に仕立てあげる。BASICのフォーマットも、じつはMSX-DOSのフォーマットなのだ。

このフォーマットによって、DOSを通して、ディスクのなかに

いろいろなファイルを作ったり、消したり、複写したりすることができるようになる。

しかも、このフォーマットは、PC98などの16ビット、32ビット機で広く使われているMS-DOSとも共通なので、MSX用のディスクのファイル管理をPC98でおこなったりもできる。

じっさい、Mファンでも付録ディスクの制作中はPC98でファイルを管理しているのだ。



# 3

## BASICの「Ok」に相当するDOSの「A>」は「Aプロンプト」と読む。「A」はカレントドライブ名、「>」がプロンプトだ

BASICの画面では、入力する行の先頭にはカーソルしかない。そのかわりといっはなんだが、その直前の行に「Ok」という文字が表示されている。この「Ok」を「まよん」とかに設定している人もいかもしれないが、とにかくこれをプロンプトという。

DOSにも形はちがうけれど、おなじようなものがある。それが「A>」。

厳密にいうと、「>」だけがプロンプトで、Aはカレントドライブを表示しているだけ。カレントドライブとは、拒食症で死んだ

カーペンターズ ●DOSの初期画面。「A>」で始まる行がコマンドライン

```
MSX-DOS version 1.03
Copyright 1984 by Microsoft
COMMAND version 1.11
A>
```

# 4

れるAらDOS  
LBO「マ  
LAST「  
SICへ  
SYSTEM  
とDOS  
もDOS  
とCか

DOSは、BASICの本体が入っているROM(32Kバイト)を切り離し、そのぶんRAMを64Kバイトにしている。DOSのシステムや、COMMAND.COMなどもRAMに入っているのだ。このメモリ構成では、とうぜんBASICのプログラムは動かない。

しかし、DOSの基本コマンドのなかに「BASIC」という、そのままの名前の命令がある。このコマンドを実行すると、BASICの入っているROMが使用可能になり、BASICの初期画面に移行し、BASICのバージョンやコピーライト表示など、どう見てもいつものBASICとおなじものが現れる。しかし、いつものBASICにない特徴が1つだけある。

それは、システムディスクをセットしたまま、「CALL SYSTEM」というBASICの命令を実行すれば、ふたたびDOSにもどるということだ。そうでないときにこの命令を実行すると、エラーになってしまう(ターボRの高速モードではつねに有効)。

```
MSX BASIC version 2.0
Copyright 1985 by Microsoft
39430 bytes free
disk BASIC version 1.0
OK
call system
A>
```

●BASICからCALL SYSTEMでDOSにもどった

# 5

DOSの基本命令はぜんぶでたったの13種類しかないが、COMファイルを増やしていけば使用可能コマンドは増殖していく

DOSの基本コマンドは、ほんとうに基本的なものばかりで、フォーマット、日付・時間の設定、ファイル一覧の表示、テキストファイルの表示、ファイルの複写・削除など表にまとめてみると意外に少なく、13種類しかない(ただしこれはDOS1の場合)。

しかし、拡張子が「COM」になっている実行可能なプログラム(COMファイル)を増やせば、そのファイル名の入力だけでコマンドを実行できる。こうした拡張コマンドを集めたものが、『MSX-DOS TOOLS』(アスキー/1万4800円)というユーティリティ集だ。アセンブラなどでこのCOMファイルを作成することも可能なのだ。

## ●MSX-DOSコマンド簡易一覧表 ※f~はドライブ名を含むファイルスベック

コマンド	書式 ※ [ ] は省略可	機能 [書式の省略項目の機能]
BASIC	BASIC [f1]	BASICに行く[その後、f1を読みこみ、実行する]
COPY	COPY f1 f2 COPY f1+f2..... f0	f1をf2へ複写 f1、f2.....を結合してf0へ複写
DATE	DATE [yy/mm/dd] ※「/」は「-」でも可。yyは年(4桁でも可。ただし1980~2079年に限る)、mmは月、ddは日	内蔵カレンダーの日付を表示し、現在の日付を入力する[直接、日付を設定する]
DEL (=ERASE)	DEL f1 (=ERASE f1)	f1を削除(「DEL」のかわりに「ERASE」を使ってもおなじ)
DIR	DIR [/P] [/W]	ファイル一覧を表示[画面いっぱいに表示したらキー入力待ち][ファイル名のみを表示]
FORMAT	FORMAT	ディスクのフォーマット
MODE	MODE n ※n: 1~80	表示文字幅の設定
PAUSE	PAUSE [<メッセージ>]	バッチ・ファイルの一時停止とキー入力待ち[メッセージの表示]
REM	REM [<コメント>]	バッチ・ファイル中に注釈を書く
REN (RENAME)	REN f1 (新ファイル名) (RENAMEも同様)	f1のファイル名を新ファイル名に変更
TIME	TIME [hh:mm:ss] ※hhは時、mmは分、ssは秒。入力の最後にa(午前)かp(午後)を付ければ12時間制になる	内蔵時計の時刻を表示し、現在の時刻を入力する[時刻を設定する]
TYPE	TYPE f1	f1の中身を画面に表示する
VERIFY	VERIFY ON VERIFY OFF	ディスク書きこみ時に書きこんだ内容をチェックする機能のON、OFF切り換え。最初はOFF

※この表は、MSX-DOS1のコマンドを一覧するためのものなので、実行するときの条件などは省略しています。よりくわしい解説は、各機種に付属しているマニュアルを参照してください。また、VERIFYコマンドは、ディスクドライブの機種によっては使用できないものがあります。なお、おもにターボRの高速モードで使用されるMSX-DOS2はこの表のコマンドも含まれますが、表示などが多少ちがいます。







# 11

## DOSでもBASICみたいに 簡単にプログラムが組める。 DOSの機能を存分に活用する、 やさしいバッチ・ファイルの作り方

DOSでいちばん  
おもしろいのが、バ  
ッチ・ファイル。バ  
ッチというのは、「ひ  
とかたまり」といっ  
たていどの意味で、  
バッチ・ファイルは、  
いくつかのコマンド  
をひとかたまりにし  
てファイルにしたも  
の。拡張子を「BAT」  
にしておくと、バッ  
チ・ファイルのファ  
イル名を入力するだ  
けで、そのファイル  
のなかに入っている  
コマンドを順に実行  
してくれる仕組みな  
のだ。

ちなみに付録ディ  
スクなどに入ってい  
る「AUTOEXEC.  
BAT」は、自動  
実行バッチ・ファ  
イルという。この名前  
のバッチ・ファイル  
は、DOSが起動した  
直後、自動的に実行  
されるのだ。BASIC  
の「AUTOEXEC.  
BAS」と似ている。

### ■バッチファイルの作り方

基本的には、①拡張子をかな  
らず「BAT」にする、②実行したい順  
にコマンドをならべる、の2点を  
守って、テキストファイルを作れ  
ばいい。テキストファイルの作り  
方もいろいろで、エディタを使う、  
プログラムでファイルを作る、な  
どがあるが、デバイス・ファイル  
の「CON」を利用して直接バッ  
チ・ファイルを作る方法がある。  
COPY CON 〈ファイル名〉  
を実行すると、それ以降、CTR  
L+Zを入力するまでに入力した  
文字を指定した名前前でファイルに  
することができるのだ(上の写真)。

付録ディスクのDOSコーナー  
に行き、コマンドラインから、

### ■DEMO.BAT

A>copy con demo.bat

①バッチ・ファイル作成開始

```
A>copy con demo.bat
mode 40
pause 40" モード"。screen 1 ト オフ"
mode 32
pause 32" モード"。SCREEN 1 ト オフ"
mode 80
mode 80
```

②コマンドごとにリターンキーを押して入力していく

```
A>copy con demo.bat
mode 40
pause 40" モード"。screen 1 ト オフ"
mode 32
pause 32" モード"。SCREEN 1 ト オフ"
mode 80
pause 80" モード"。screen 1 / width80 ト オフ"
mode 40
pause DOS ヲ "アウト"カ ヒザ"ク ト シ"ア"ン ヲ セツ"イ シ"マ
"ヤウ
pause マス" ヒザ"ク
date
pause "サ"ニ シ"カ"ン
time
pause ファイル"ラン (デ"イル"トリ) ヲ ヒョク"シ" シマス。1
"カ"ン"ラ ヲ コ"ル"ト"キ"ル キー"コ"ウ"リョク マチ"ニ テリ"マス
dir /p
pause コ"ン"ト"カ" ファイル"ヘ"ッ"ク ク"ク"ノ ヒョク"シ" テ"ス
dir /w
pause コレ"デ"テ オ"リ"テ"ス
^Z
1 file copied
```

③最後にCTRL+Zで「^Z」を入力して作成終了

### ■EX.BAT

basic %1.bas

④「EX.BAT」の中身はたったこれだけ。%1が仮引数

```
10 IF PEEK(&H2D)<2 THEN CLS:CALL SYSTEM
20 CALL KANJI1
30 CALL SYSTEM
```

⑤%1が「KANJI」のときに実行される「KANJI.BAS」

```
10 IF PEEK(&H2D)<2 THEN CLS:CALL SYSTEM
20 CALL ANK
25 CLS
30 CALL SYSTEM
```

⑥%1が「KANA」のときに実行される「KANA.BAS」

### DEMO

と入力してリターンキーを押してバ  
ッチ・ファイルを体験してみよう。

さらに仮引数というのは、この  
バッチ・ファイルを実行するとき  
に打ちこむファイル名の横に9個  
まで引数をオプションで付けられ  
る機能だ。この引数は、バッチ・  
ファイルのなかでは、順に%1  
~%9という名前(ちょうど文  
字変数のように)使われる。この仮  
引数を使ったサンプルが上記の  
EX.BAT(漢字モード、かなモー  
ドを切り換える)だ。付録ディ  
スクに入っている、MSX2+以降  
のユーザー(日本語カートリッ  
ジでも可)は、ぜひ「EX KANJ  
I」と「EX KANA」も試して  
ほしい。

# 12

出るDOSを使っているときに、  
メッサージ。メッサージたちが  
伝えようとして

エラーメッセージを大きく3つにわけると①コマンド名  
そのものの間違い、②コマンドを実行しようとして問題に  
ぶつかった、③コマンドの書式の間違い、の3つになる。

まず、①の場合には、次のメッセージが出る。

Bad command or file name

これは、コマンド名かファイル名がまちがっている(指定  
されたコマンド用のファイルがない)と訴えていて、入力ミ  
スであることが多い。

②でよくあるのは(DIRコマンドのときなど)、

File not found

これは、いまセットされているディスクには指定された  
ファイルがない、ということの意味している。ディスクの  
入れ間違いもけっこう多い。

Insufficient disk space

Not enough memory

この2つは、上がディスクの残り容量、下がメモリの容  
量かたりないといっている。上はディスクを取り替えば  
いいけれど、下はプログラムの問題なので難しい。

ほかにも、Write error(書きこみ失敗)やRename error  
(ファイル名変更失敗)などがあるが、どれも原因は意外  
と単純なはずだ。

③のタイプでは、Invalid~ではじまるメッセージが多  
い。これはようするに、コマンドに付けた引数に間違いが  
ある場合で、数値が範囲を超えていたり、指定したドライ  
ブ名が間違っていたりしたときの注意なので、いま入力し  
たものの引数を注意深く見直そう。

A>BASIC  
Bad command or file name

③コマンドの入力ミスでよ  
く出るエラー。BASIC  
のSyntax errorのようなも  
の

# 13

## 節目、折り目で、DOSがユーザー の反応を待っている7つのメッ セージ。準備が整いしだい、このメ ッセージにはこのキーを押す

### 入力待ちメッセージ

の代表は、「Strike any  
key when ready」(準備

ができたならにかキー

を押してください)。これはそのと  
おり、なにかキーを押せばいい。  
同様のものに「Press any key for  
retry」がある。

「Enter~」で始まるものは、H  
付または時刻の入力待ちだ。

ちょっと難しいのは、「Abort,  
Retry,Ignore?」(中止する、もう一  
度おなじことをやる、エラーを無  
視する?)。3つの選択肢のうち1  
つを大文字になっている文字キー  
を押して選ぶ。ディスクのセッ  
ミスなどに多いので、確認して、  
もう一度やり直すことが多い。

また、たとえばファイルを全部

Write protect error writing drive A  
Abort, Retry, Ignore? █

③3つの選択を迫るメッセージ。頭文字で答える

削除しようとしたときには、「Are  
you sure(Y/N)?」(ほんとうに  
いいんですね?)と念を押してく  
る。いいんだよ、ならY、あつや  
っぱりやめ、ならN。同様のもの  
に、「Terminate batch file(Y/  
N)?」(バッチファイルを終了さ  
せますか?)がある。





「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方の中から抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは9月30日必着。当選者の発表は11月9日発売予定の本誌12月情報号の欄外で行います。

#### ■アンケート

11 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX ②MSX2 ③MSX2+  
④MSXturboR(A1ST)  
⑤MSXturboR(A1GT)  
⑥どれも持っていない

12 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますが(1)で⑥以外の人のみ答えてください。

- ①もうすぐ買う予定  
②いずれ買いたいと思う  
③買うつもりはない

13 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)  
②ディスクドライブ(内蔵も含む)  
③増設RAM(MEM-768)  
④プリンタ  
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)  
⑥アナログRGBディスプレイ  
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)  
⑩どれも持っていない

⑪その他(具体的に記入)

14 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。はい、いいで答えてください。あるとすればそれは何ですか。⑬の番号で答えてください。

15 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング  
③パソコン通信 ④ワープロ  
⑤CG ⑥ビデオ編集  
⑦コンピュータミュージック  
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

16 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

17 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

18 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

19 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事の順に3つまで番号で答えてください。  
20 今月号の記事(表2)のうち、読ん

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+ /turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

①ファミコン(スーパーファミコンも含む)  
②メガドライブ(マークIIIも含む)  
③PCエンジン ④PC98系  
⑤PC98系(PC-286系も含む)  
⑥FM TOWNS ⑦X68000  
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア  
⑩その他(具体的に記入)  
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①波動実験装置 ②番倉庫 ③右脳  
④SKY ⑤REAL VOLLEY ⑥type-Q ⑦NUCLEUS ⑧NED ⑨DELVINDUS ⑩AR MED PLANETS ⑪どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①ダイナミック侍 ②OUTLAW  
③DOOM ④ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM ⑤呪われし塔 ⑥ドルアーガの塔 ⑦スーパー付録ディスクBGM ⑧日本陸軍 ⑨どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC98/99などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。

- ①本誌の特集記事  
②本誌の連載記事  
③ディスクのオールディーズ  
④ディスクのレギュラー内容  
⑤MSXの本はこの本しかないから  
⑥人にすすめられて  
⑦その他(具体的に書いてください)

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	シムシティ	4
2	ブライド 未完結編	10
3	Simple ASM	48
4	夢二・浅草綺譚	109
5	スーパープロコレ1	
6	スーパープロコレ2	
7	スーパープロコレ3	

## 表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>シムシティ
3	<FAN ATTACK>ブライド 未完結編
4	<FAN ATTACK>ハイドライド
5	プリメ倶楽部
6	十字軍
7	BA5ICピクニック
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
10	<ファンダム>新・マシン語の気持ち
11	<ファンダム>あしたは晴れだ!
12	FM音楽館
13	Internationalization
14	ゲーム制作講座
15	GTフォーラム
16	FFB
17	GM&V
18	AVフォーラム
19	MIDI三度笠
20	ほぼ梅庵のCGコンテスト
21	パソ通天国
22	<FAN NEWS>夢二・浅草綺譚
23	今月のいーしゅーくー情報
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「ハイドライド」
2	カミングスーン
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	MIDI三度笠
8	ほぼ梅庵のCGコンテスト
9	パソ通天国
10	ゲーム十字軍
11	あてましょQ
12	オマケ
13	MSX-DO5
14	B:
15	C:

## 表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジンのムック
2	コンピュータック
3	テクノポリス
4	ゲームスト
5	ポップコム
6	マイコンB A 5 I Cマガジン
7	ログイン
8	バックアップ活用テクニック
9	その他のパソコン雑誌
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	⑧スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊P Cエンジン
17	⑨P Cエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

## 表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アルタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊弉諾・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャルシリーズ
18	キャンペーン 版大戦略II
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラティウスシリーズ
22	グラフィックス
23	クリムゾンシリーズ
24	激突ペナントレース2
25	幻影都市
26	コンチネンタル
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	三国志
31	三国志II
32	THEプロ野球激突ペナントレース
33	シムシティ
34	シュヴァルツシルトII
35	Simple ASM(シンプルアスム)
36	水滸伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スペース・マンボウ
41	戦国ソーサリアン
42	ソーサリアン
43	増設RAM(MEM-768)
44	ソリッドスネーク
45	大航海時代
46	ディスクステーション各号
47	提督の決断
48	ティル・ナ・ノーグ
49	デッド・オブ・ザ・ブレイン
50	闘神都市
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴン・ナイトシリーズ
53	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
54	信長の野望(全国版)
55	信長の野望・戦国群雄伝
56	信長の野望・武将風雲録
57	ハイドライド3
58	パロディウス
59	ビーチアップ各号
60	ViewCALC
61	秘密の花園
62	ピラミッドソーサリアン
63	ピンクソックス各号
64	ファイナルファンタジー
65	ファンダムライブラリー各号
66	ぶよぶよ
67	ブライ上巻
68	ブライ下巻 未完結編
69	フリーコンマンダーII
70	プリンセスメーカー
71	FRAY
72	ポッキー2
73	マイ・アイズノ
74	魔導物語1-2-3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIO5(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草綺譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルル
81	らんま1/2
82	ロードス島戦記
83	ロイヤルブラッド
84	わくわくキャンピナニック
85	笑っせえるまん

●8月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。



----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

41円切手を  
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア  
MSX・FAN編集部  
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください( )



# MSX・FAN10月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ 2 ① ② ③  
3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

11 ( )

- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]

- 5 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ]

- 6 [ ] [ ] 7 [ ] [ ] [ ] [ ]

- 8 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

- 9 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] 10 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

- 11 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] 12 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

- 13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ( ) ⑪

- 14 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

- 15 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

- 16 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

- 17 [ ] ]

\*シリーズものは、IIとかIIIとか必ず明記してください。

- 18 [ 1 ]

その他 [ ]

## 10月号のプレゼントでほしいハガキ

プレゼントリストの番号を書いてね→

-

住所

氏名 氏( ) -

年齢 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年 )



# ファンダム

プロコン第1次候補作品は10本。今月はどれもそれなりの味があって甲乙つけがたいが、このうち3作品だけが最終審査に残ることができる。どの作品が残るかはアンケートハガキの結果次第だ。

## 第6回 MSX・FANプログラムコンテスト第1次候補作品

P 波動実験装置	35/50	P DELVINDUS	41/64
P 番倉庫	36/52	P ARMED PLANETS	42/68
P 右脳	36/53	● ファンダムスクラム=第2回ちえ熱賞発表+8月号「CG-7」の補足ほか	44
P SKY	36/54	● ためになるカコミ「ポストリユード」	51
P REAL VOLLEY	37/55	● 新・マシン語の気持ち	48
P type-0	38/56	● アフター・ジ・アル甲3	69
P NUCLEUS	39/58	● あしたは晴れだノ	70
P NEO	40/61		



### 科学少年の冷たい心がピクンときめく 波動実験装置

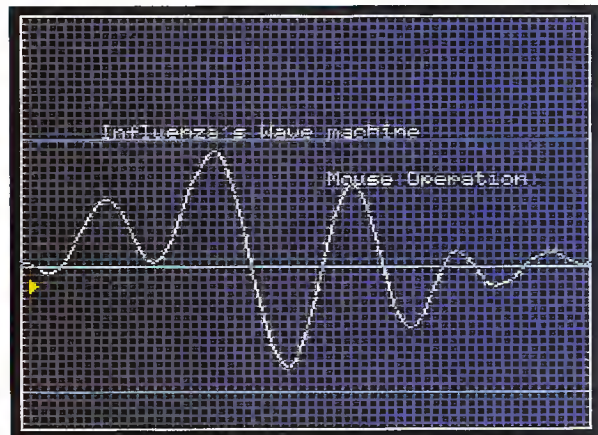


MSX2/2+VRAM64K

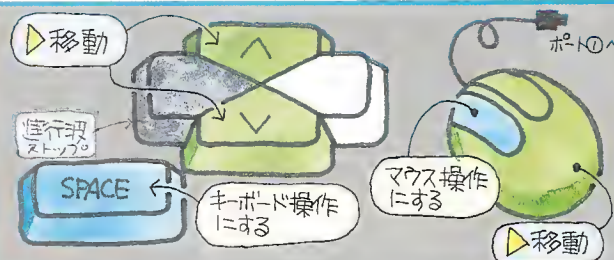
by いんふるえんざ ▶ 解説は50ページ

好きな番組はフジテレビ「そっとテロリスト」という、がまこが低い声で質問してきた。

「なぜこれを採用したんですか」  
なぜ? そんな質問をするとは、この作品を採用するのがそ

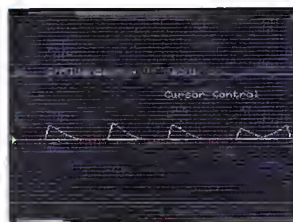


④ なんの気なしにマウスをフルフルと動かして、柔らかくたおやかな波が揺れ動き、画面を待たせるのをじっと見つめている



んなに不満なのかね。  
「いや、そんなことは。ただ、ほかにもおもしろいゲームがあったのに、こんなつまら……」  
つまらないいいい?  
「いや、よくわから……」  
わからないいいい?  
「いや……なんでもありません」  
この作品は、名前どおり、カ

ーソルキーでもマウスでも制御できる波のシミュレータだ。波の理論(ただし自由端にかぎる)の実験に使ってもいいし、ただの暇つぶしにしてもいい。ふるのなかで揺れ動く水面を見つめているときのような透明な時間を与えてくれる、今月随一の美しい科学的作品だ。(コ)



④ カーソルキーで小さな波を送りだすと



④ 波形が反転して帰ってくるのがかわいい

ターボユーザーの方へ「※ターボは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1.1フォーマットのディスクを入れるが、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切替しています。



## 番倉庫番倉庫番倉庫番、倉庫番……ん?

## 番倉庫

バンソウコ

1

MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

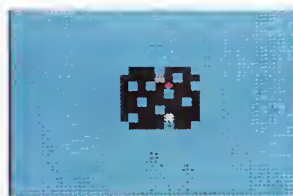
by アドレス

▶ 解説は52ページ

主人公はある日、古くなって傷だらけになった倉庫の修理を依頼された。これは置いてあるバンソウコをうまく動かして倉庫の穴をふさぐというパズルゲームだ。

カーソルキーで主人公を動かしてバンソウコを押す。一見か

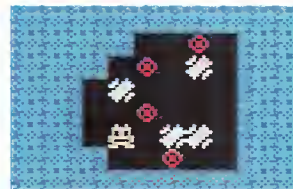
んたんのように見えるが、バンソウコは押すことしかできない、一度動かすと穴か壁に当たるまで止まらない、穴はいったんふさぐと壁になってしまう、など、よく考えて操作しないと穴まで運べないぞ。ギブアップはスペースキーかジョイスティックの



④最初は穴が1つだから楽勝!



④バンソウコを押す



④2番倉庫。どうやってふさごうかなってAボタン。全部で6番倉庫まである。ちなみにこのパズルの解



④押せ、押せて最初はこんな感じ  
答プログラムもあるのだが、今月は非公開。(イ)

うのうさのう  
レベルが進んでいくと右脳左脳しちゃう  
右脳

1/16

MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

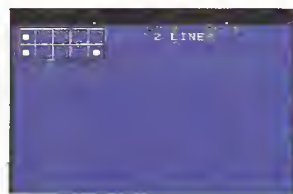
by FRIEVE-B

▶ 解説は53ページ

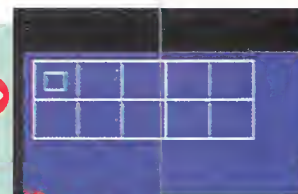
題名が示すとおり、これは右脳のパターン記憶力をフルに使う頭脳ゲームである。

RUNすると最初は2段5列のまず目が現れ、数個の玉が一瞬現れて消える。その玉があったと思われる場所にカーソルを移動して、スペースキーで玉を

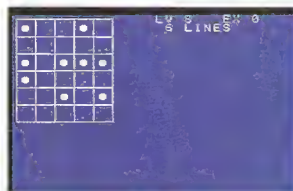
置いていく。置き終わったらリターンキーを押すと、正解の場合はEXが加算されて、レベルが上がるが、間違えると正解が表示され消えて同じレベルのままリプレイとなる。レベルが上がるにつれて段の数と現れる玉の数は増えていく。レベル10まで



④最初は2段。玉が一瞬現れて消える



④玉があった場所を瞬時に記憶して



④レベル8でこんな感じ。けっこう難しいぞ  
クリアできない人は右脳を使っ  
てない証拠だって。単純なだけ



④カーソルで移動、スペースで置いていく  
に非常にのめりこみやすいゲームではある。(イ)

## ぼよんぼよん、ぼびびよぼ〜んと高得点

## SKY

スカイ

1

MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by FRIEVE

▶ 解説は54ページ

これは赤いボールを雲の上から落ちないように操作し続けるというアクションゲームだ。

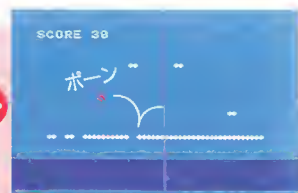
RUNすると赤い玉が雲の上に着地して雲の上でとびはねる。玉が着地した場所の雲は消えてまったく別の場所に現れるので、この雲のすきまから落ちないよ

うに、赤い玉をカーソルキーの左右でうまくコントロールして雲の上ではね続けさせる。

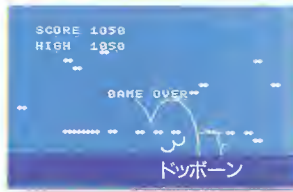
ぼびびよぼ〜んとジャンプの上昇中、雲に接触すると高得点になる。20回ジャンプすると黄色い玉が現れ、これに乗るとステージクリア。レベルが上がる



④レベルが上がると雲の長さは短くなるぞ



④ジャンプするたびに雲は散る



④散乱した雲を飛び続けるのは至難のわざ  
につれて雲の長さは短くなる。  
スペースキーでリプレイ。ステ



④黄色い玉に乗ってステージクリア  
ージは全部で5つ。面クリアが高得点かで迷うゲームだ。(イ)



# レシーブ、トス、アタックで決める！ REAL VOLLEY リアル・バレー

8 17

MSX2/2+VRAM64K

by SILVER SNAIL ▶ 解説は55ページ

※ターボRは  
標準モードで※赤チームはキーボード  
青チームはジョイスティック  
(ポールの)で操作しますゲームスタート  
ボールを打つ

SPACE

ミジャンフ/ブロック

サーブ/ボールを  
あげる選手を右移動  
(セッター以外)基本的に相手方向の  
キーを押しながら  
ボールを打つと遠くへ  
飛ぶ、まぎその逆もある使う選手を  
切り替える

ファンダムでは、オリジナル  
ルールの1人制バレーボールは  
いくらでもあるが、プレイヤー  
1人あたり3人もの選手を動か  
す作品ははじめてだ。1人1人  
の動きがここまでリアルなもの  
も見たことがない。

ゲームは2人対戦専用。1セ  
ット15点の3セットマッチ。双  
方の得点が16-16になると17点  
先取したチームの勝ちになる新  
ルールは取り入れているが、フ  
ルセットでむかえた最終セット  
がラリーポイント制になるルー  
ルは採用していない。反則のド  
リブルとオーバータイムはで  
きないようにしている。

審判の笛の音が鳴って試合開  
始。キーボード操作の赤いチ  
ームのサーブで始まる。

1チーム3人の選手は、後衛、  
セッター、前衛と役割が決めら  
れている。プレイヤーが一度に  
コントロールできるのは、明る  
い色で表示されている選手1人  
だけだが、状況に応じてすば  
やく選手を切り換えて、レシー  
ブ、トス、アタック、ブロックな  
どで対処していく。

選手の操作は複雑でむずかし  
いが、トレーニングを積み、思  
うように選手を動かせるよう  
になると最高だ。(ち)

## PLAYERS

### サーバー

カーソルキー上でボールを上  
げると山なりのサーブ、相手  
コートと反対側の方向キーで  
ボールを上げると低いサーブ  
が打てる。また、打つタイミ  
ングに応じてさまざまなサー  
ブをくふうできる。サーブを  
打ったらすぐ切り換えること。

### アタッカー

トスが上がったタイミング  
をはかってジャンプ。そして  
アタック！ 相手コート方向  
の方向キーを押しながらど  
と、遠くへ飛んでいくアタック、  
逆のキーだと急角度のアタ  
ックになる。相手のブロック  
をぶち抜け！

### セッター

セッターは真上にボールを上  
げたり、同時に方向キーの左  
右を押してフェイントやバック  
アタックのトスをあげたり  
できる。ジャンプするとブロ  
ックする。チームの要(かな  
め)であるセッターの使い方  
が勝利のカギを握る。

### レシーバー

飛んでくるボールをコートに  
つけてなるものか。レシー  
ブはカーソルキーの左右で強  
弱をつけられる。どうしても  
移動して間に合わないような  
ボールは、フライングレシー  
ブ(カーソルキーの斜め下+ス  
ペースキー)で拾え！

### バックアタック



④ ジャンプするタイミング  
がとらばいい大技だ！

### フライングレシーブ



④ ふつうにレシーブででき  
ないボールは飛びこんで取  
れ

### ブロック



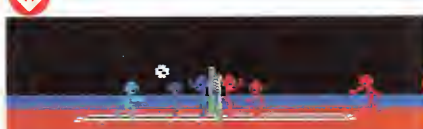
④ ブロックはタイミングを  
合わせるのがむずかしい



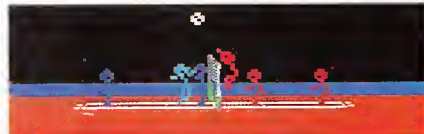
④ 赤い選手チームをプレイヤー1、青い選手チームをプレイ  
ャー2が操作する。笛が鳴って、いよいよ試合開始



④ 飛んでくるボールに、プレイヤー2はレシーブ準備



④ ナイスレシーブ。すばやくセッターに切り換える



④ タイミングよくジャンプ。アタックが決まるか！?



④ 真上にトスをあげ、次はアタッカーに切り換える

※ こくたまにネットの下を通過してボールが相手コートに入ることがあります(ポイントになる)。



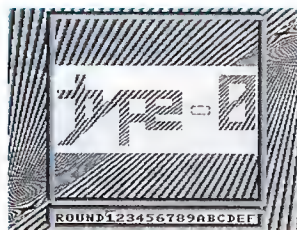
# ああ、不思議で不気味なパズルゲーム type-0 タイプ・ゼロ

7 20

MSX2/2+VRAM64K ※ターボは標準モードで

by 田中将司

▶ 解説は56ページ



サイバーな雰囲気漂うタイトル。作者のいうように、ほんとに妙なパズルだ

作者自身もこのゲームをほんとうにパズルゲームと呼んでいるのかわからないという、摩訶不思議なゲームだ。

まずは、このゲームの世界における基本的な要素を紹介しよう。菱形の「矢印」はプレイヤーが動かすカーソル。丸いものは「物体」と呼ばれ、「赤枠」に一度囲まれると四角い「物体(ダッシュ)」に変化する。

次は基本的な物理法則だ。矢印が物体および物体を押すと、押された方向にずっとすべっていく、なにかにあたるまで止まらない。赤枠をカーソルで移動させることはできないが、赤枠が物体や物体と接触していたら、反対方向から押すことで物体を赤枠で囲み、物体に変化させることができる。

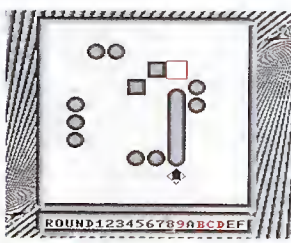
また、ラウンドには1~Fと

いうけったいな16進数の番号がついていて、タイトル画面でどのラウンドも自由に選択できるようになっているのだ。

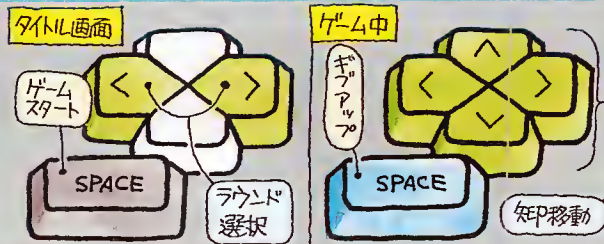
以上の基本的なことをのみこんでもらったところで、重大な秘密を教えよう。そのラウンドにある物体をすべて物体に変化させるとラウンドクリアだ。

かんたんだと思うかもしれないが、ピヨヨンと赤枠が動いたり、ヒクヒクと矢印がケイレンしたり、デビット・リンチふうの不気味さに思考回路をじゃまされるのか、けっこう苦労する。

これにも解答プログラムがついているのだが、それも今月は秘密にしておく。とりあえず、素手で挑戦してみよう。ただし、このゲームのために精神面で不健康になったとしても、パバは知りませんからね。(コナ)



物体を動かしているところ。ピヨヨンとのびていく姿があまりに印象的だ



## ラウンド7を解いてみる!

① 画面がフラッシュ、BG Mが頭に残って忘れられないような、もはや手遅れ……

② ニは誰でもできる。難しいことはなにもない。サクサクいこう

③ 最後の丸い物体を四角に変えた瞬間、もはや影の源でモニターは見えず(おいおい)

④ 赤枠を右に戻し、さっさと移動。ここまでくればクリアしたと同然さ

⑤ まず赤枠を左下に移動させる。次に上から3段目の四角い物体を下に移動する

⑥ 赤枠を右に移動させ、また上から3段目の四角い物体を下に移動させる

⑦ 今度は、左下の四角い物体を右に移動。前の過程はこの物体を止めるためだったのさ

オールラウンド クリアを めざせ!!	ROUND 1	ROUND 2	ROUND 3	ROUND 4	ROUND 5	ROUND 6	ROUND 7
ROUND 8	ROUND 9	ROUND A	ROUND B	ROUND C	ROUND D	ROUND E	ROUND F



# ジャンケンゲームじゃないぞ、ニギニギ

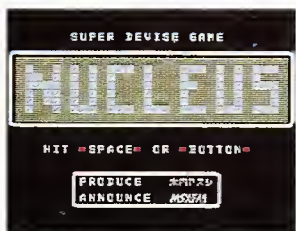
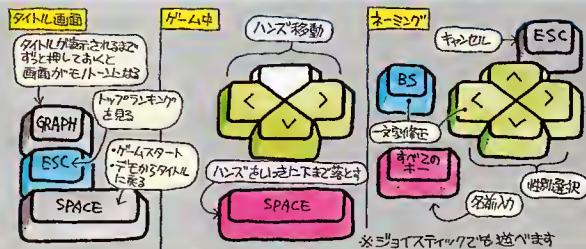
## NUCLEUS ニュークリアス

16 14

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by 木内ヤスシ

▶解説は58ページ



ビカビカ光ってカッコイイタイトル！やるぞ！っていう気になるね

### ■ストーリー

星暦2092年、地球と惑星ニュークリアスとの関係は悪化する一方であった。そして、ついに最悪の事態がやってきた。ニュークリアスが「ハンズ」と呼ばれる核爆弾を地球に送りこんできたのだ。

事態を重く見た地球防衛団「地球を守る会」は核爆弾を受け入れる巨大タンクを建造したが、それも一時しのぎにしかならな

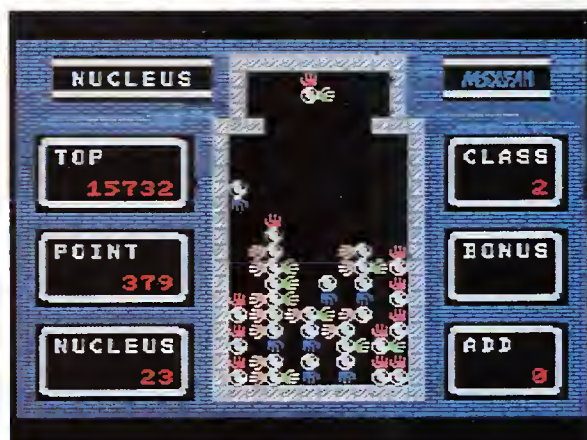
いことは目に見えていた。

唯一、地球の生き延びる術は「ハンズ消滅の法則」にそってハンズを消滅させていくことだけであった……。

### ■遊び方

上から落ちてくるハンズの手と手をつなげて消していくテリスタイプのゲームだ。

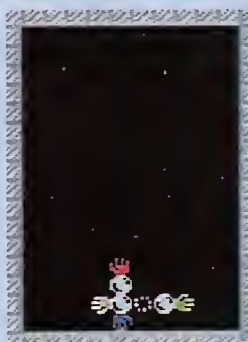
ハンズはハンド(手)と核から構成されている。ハンドはハンドどうしを結合する、つまり握手することによってひとつ消滅し、核はハンドがなくなれば消滅する。当然タンクがいっぱいになってしまうとゲームオーバーだ。ちなみに、タイトルが表示される前にGRAPHキーを押していると画面がモノトーンになる、なんだかβなオマケ機能もある。(ガ)



メイン画面「CLASS」が「ハンズ」の落下速度も速くなる。「ADD」はハンズが消えたときのポイントだ

### ●シェークハンドのポイントです。

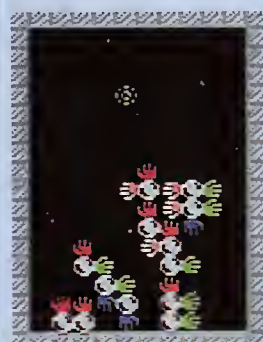
さて、高得点を狙うためには、「下向きハンド」をどう積んでいくかが重要なポイントになってくる。下向きハンドの付いたハンズが落ちてきたら、消せる場合は必ず消そう。これを残してしまうと、同種類のハンドを消す効果のある「不思議の種」が落ちてこない限り消せなくなってしまうからだ。要注意！



このように、上から落ちてくるハンズも消すことができる。基本中の基本技



連続させてハンズを消すと、ポイントが4倍、8倍、16倍、32倍に増えていくぞ！



不思議の種はタンクの底に当たると一定時間ポイントが3倍になる効果もあるのだ



よいしい調子だ、高得点を出せば、ナムエントリもできるぞ！



タンクが一杯になり、ゲームオーバー寸前、あ、青い地球が永遠なれ……

### 奇跡のハンズパワー

今、あらゆるメディアで絶賛されている『NUCLEUS』。このゲームから発せられる「ハンズ・パワー」は、現代の科学ではまだ100%解明されていない不思議なエネルギーです。当編集部の実験では『NUCLEUS』をプレイしただけで、アシスタントの山田さぶ(仮名)が、とんかつを食べるなど吉報が続々!!

### 反響続々!!



富山県・村山しげる(24歳)

僕がファンタム整理で『NUCLEUS』を知ったのは2か月前。プレイして間もなく、女の頃から恋の告白をされたり、身長が伸びたりと人生バラ色の夢をみました。ひどいぞ！『NUCLEUS』

【不思議の種の使い方】不思議の種は同じ方向を向いたハンドを一度に消してくれるアイテムだ。たとえば右向きのハンドにぶつければ、そのときに積まれている右向きのハンドがすべて消滅し、通常消すことができない下向きのハンドも核にぶつければ消すことができる。また、タンクの底に当たると一定時間ポイントが3倍になるというボーナス効果もある。核をある一定数消したときに出現するが、なかなか出てこないで、チャンスをのがさないように！



## ファンタジー人生ゲームとでもいしましょうか

NEO ネオ

22 6

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by ZOMBIE SOFT ▶解説は61ページ



④タイトル画面。「OPTION」を選ぶとさまざまな設定を行うことができる

## ●ストーリー

この地「NEO」には100年に一度、シームルグという霊鳥があらわれる。シームルグを倒し、その血を身に浴びた者は永遠の若さを手に入れることができる……この噂を聞いて、4人の冒険者がこの地「NEO」にやってきたのであった。

## ●オプション

このゲームは最大4人で遊べるスゴログRPG。フィールド型RPGの移動の部分を生ゲームのようなスゴログにしたといえはわかりやすいだろう。

プレイヤーの目的は自分のキャラクターのレベルを上げること。ゲーム終了時にレベルのもっとも高いプレイヤーが勝者となる。レベルの上げ方にはいくつかあ

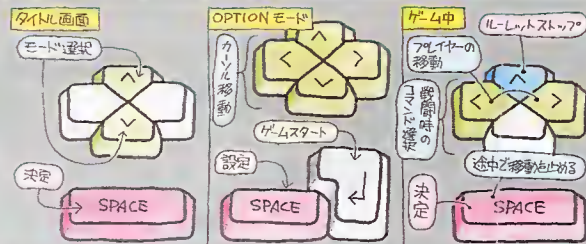
るが、いちばんてっとり早いのは依頼を達成することである。依頼を達成すれば、かなりの経験値とゴールドが手に入る。

また、このゲームではパートナーというシステムが利用できる(オプション画面で設定)。これは敵に遭遇した場合、どんなに離れた場所にも必ず駆けつけて一緒に戦ってくれる仲間のことである。うまくいけば効率のいい展開が望めるが、ヘタをすれば足のひっぱりあいにもなりかねない。使用には注意が必要なのだ。

依頼をすべて達成すると、いよいよシームルグとの戦いだ。持てる力のすべてを使って戦うのだ！ キミは永遠の若さを手に入れられるかな？ (にい)



④戦闘ではトドメをさした者が経験値とゴールドを手に入れる。結構重要



## 霊鳥シームルグ!!

最後の大ボス、伝説の霊鳥シームルグを倒した者は永遠の若さと莫大な経験値を手に入れ一発逆転も可能。必勝法はシームルグを倒す前にほかの冒険者をできる限り倒してしまうこと。負ければ、スラム街ならぬあの世が待っている

## 遠くにあってもちけいとはこれいかに? by おさだ

平地	■	モンスターと遭遇することがある。戦闘は左右3マス内にいるプレイヤーも参加することになる
森	■	主に依頼を達成する場所となる。依頼には大別して、 ①ゴブリン、サーベント、サムライ、ドラゴンのうち依頼人の指定したモンスターを倒す ②依頼人より渡された手紙を指定した場所へ届ける ③依頼人の指定した場所より薬草を手に入れ、依頼人のもとへ届ける の3通りがある。この場所ではその内の①と③の依頼の達成に関わってくる
沼	■	
洞穴	■	
仕事人依頼所	■	ゴールドを払って仕事人を雇うことができる。仕事人は他の冒険者を倒して手紙や薬草を奪うことができる
薬屋	■	体力を回復する薬を売っている(ゴールドがあれば自動的に買う)。また依頼②の達成に関わることもある
道場	■	ゴールドとひきかえに経験値を手に入れることができる。また依頼②の達成に関わることもある
宿屋	■	無料で体力の回復ができる。また依頼②の達成に関わることもある
矢印	■	ここに止まるとそれぞれマップの1つ下段、1つ上段へ移動する。
依頼人	■	ここに止まると依頼を受ける。ただし現在の依頼が実行中の場合は何も起こらない
病院	■	スタート地点。ゲーム中HPがゼロ以下になった場合はここへ強制送還され、しかも1回休みとなる

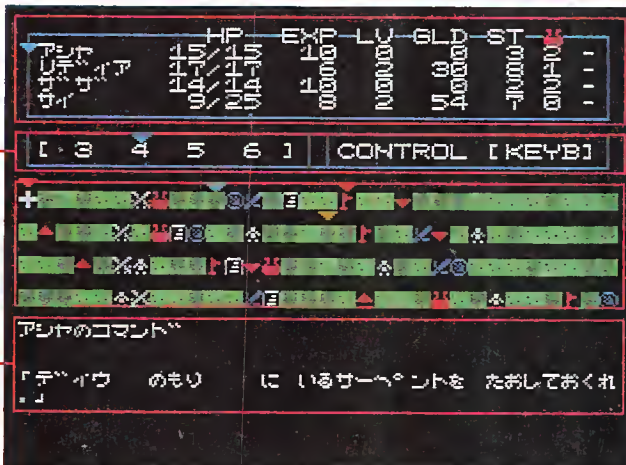
## 画面の説明

## ルーレット

出た目が移動力を示す。移動力が許す限り、自由に動ける

## 現在の依頼

現在実行中の依頼を表示。依頼達成後、次の依頼を引き受けるまでは「NOTHING!」と表示される。ちなみに、依頼は引き受けた人しか達成できないというわけではなく、誰が達成してもかまわない



## ステータス

左より、プレイヤーの名前、現在の体力/体力の最大値、次のレベルまでの経験値、レベル、ゴールド、腕力、薬の数を示している。右端は依頼によって薬草か手紙を持っていると、ここに「O」が表示される

## マップ

マップの横1ラインが1つの街を示す。上段からバーゼル、ディウ、ルナティア、サライの街となっている。地形はプレイするたびにランダムに変化する

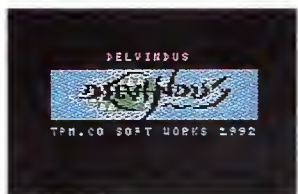
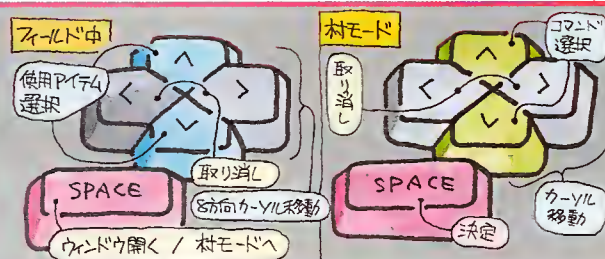


無駄なく、確実な攻めを期待している

# DELVINDUS デルビンドス

38 11

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで  
by TPM. CO SOFT WORKS ▶ 解説は64ページ



①「DELVINDUS」という文字が見事にデザインされている。でも魚の骨みたい

キミは魔王のドラ息子。  
「なにな、オヤジを倒そうとする勇者がいるだろ！」

魔王から部下をつけてもらったキミは、悪魔を指揮して村をおそいながら勇者をおいつめていく。パズルの要素を含んだまったく新しいRPGの登場だ。

ゲームスタート。フィールド上でカーソルを移動させ、入れる村をさがす。白く反応する場

所に村が存在しているが、スタート直後に入れる村は1つだけ。村を滅ぼしていくたびに村が1つずつ増えていく。この世界に村は全部で29存在する。

## ■部下

村を攻略するときにキミの手足になるのが、部下の悪魔たち。悪魔は体力(HP)、攻撃力(BRK)、炎、水、大地(ち)の5つのパラメータを持つ。攻撃力の数値は1回の攻撃でたおせる人間の数。また、体力が0以下になると人間をおそえなくなり、炎が0以下だと攻撃力が1になり、大地が0以下だと任務を無視し、水が0以下だとアイテムによる回復が半減する。健康管理が大変だ。



②これがデルビンドスワールド。騎士や村人を殺しまくり、すべての村を滅ぼしてやる。娘はさらってオレのまわりにはべらすのだ。ハッハッハー。うっ、神め、じゃまするなっ！

最初のうちは、HPは「やくそう」、炎は「ほのおのむぎ」、大地は「だいちのばん」、水は「てんねんみず」で回復するが、なかには副作用を持つアイテムもあるぞ。

## ■村へ

村に入ると村モードの画面に切り換わる。もともと攻めていると魔王が勝手に村を滅ぼしてしまう(その村の攻略を最初からやり直せという意味)。その村の人間を全員たおすと村は滅び、略奪品が手に入る。

## ■勇者

宿敵の勇者は村から村に渡り歩いている。勇者の情報は村人の話から仕入れる。また、勇者と並んで悪魔の敵となるのが神である。相手の攻撃パターンを読んで打ち負かせ！

## ■最初の壁

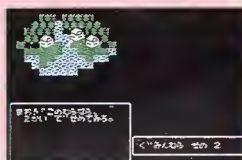
愚民の村その3でだれもが壁にぶちあたるだろう。村人が「あくまばらい」を持っているため、追い返されてしまう。どうすればいいかよく考えてみよう。

攻略がうまくいかない場合の対策は、①攻め方が悪い→ムダをなくす、②売りつけるアイテムがない→倉庫をアタック、③部下の数が少ない→勇者を追え、④武器が弱い→倉庫をアタック、などをチェックしてみよう。

ちなみに城でセーブ/ロードができるぞ(欄外参照)。(ち)

## ぐみんの村での攻防戦

③村に入ると魔王から攻撃回数を表示される



## ● 任務内容 ●

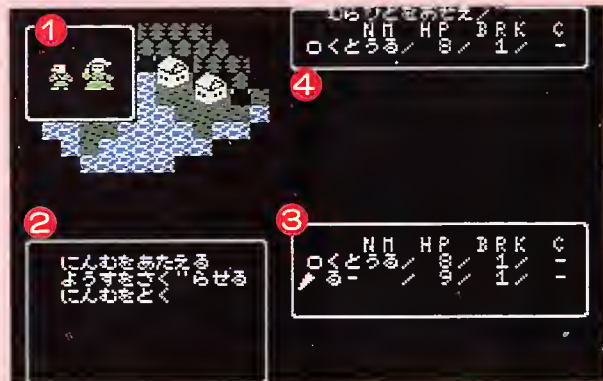
むらびとおそえ……村人をおそう  
きしをおそえ……騎士をおそう  
むすめをさらえ……娘をさらう  
そうこをおそえ……倉庫から物品を奪う。BRKが低いと失敗する。全員倒してからでは倉庫はおそえない  
たものをこわせ……その建物に何人いようと1ターンで倒すことができる。こわす過程でダメージを受けるので注意。この任務の成功率は小さい  
ものをうりつけろ……略奪品を売って通貨を手に入れたり、弱い武器などを売りつけて、相手の攻撃力を落とす  
かいしめる……村の武器を買い占めて、相手の攻撃力を落とす

下が村モードの画面。画面右上にはその村の絵が表示される。ここで建物以外の場所をクリックすると、「むらをおそわせる(悪魔が自分の任務を実行する)」「むらひとつのはなしをさく」「ひきあげる」のメニューが表示される。建物をクリックしたとき、なかに人間がいれば①のようにあらわれ、②のメニューを表示。そこで「にんむをあたえる」を選ぶと③でどの部下に任務を与えるか選択→任務を与える

→④のように任務を受けた部下が表示され、名前のまえに○が付く(任務継続中は●、別の建物で任務についている場合は●)。部下に任務を与え終わったら、カーソルキーの左右でキャンセル。「むらをおそわせる」で実行だ。

悪魔には任務実行の優先順位があるので、優先したい任務は③に表示される上の悪魔に与える。

また、③で「C」のところに○が出ると任務実行不能になる。





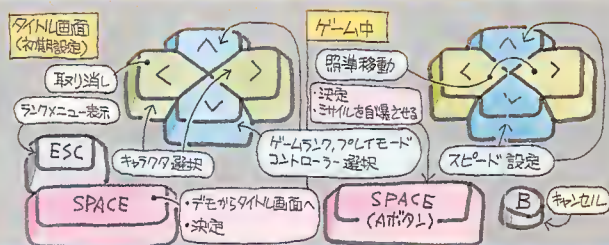
# 宇宙規模での戦いをくり広げるゴルフ ARMED PLANETS アームドプラネッツ

D  
44.032

MSX R 専用

by 福留英明

▶ 解説は68ページ



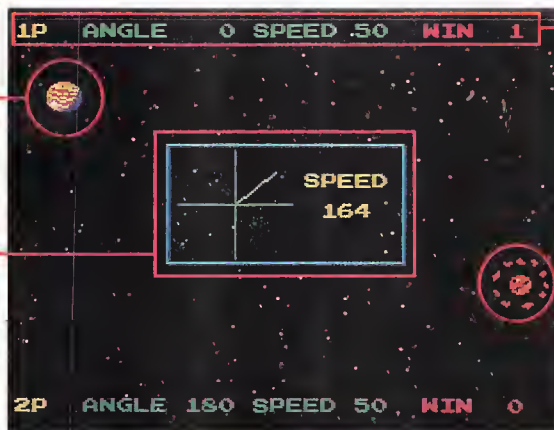
マニュアルもろくに読まずにゲームを始めたときの第一印象は懐かしい一言。なぜなら、僕が小学生の頃ノートの切れ端に戦車や砲台などを書き並べ、鉛筆をはじきあって戦うゲームが流行ったことがあったんだけど、この『ARMED PLANETS』とそのゲームがついだって見えたのだ。

で、マニュアルを読んでも、アングルやらプラズマやら難しい単語が出てきて、うーん…。もともと考えるのは苦手なのでミサイルをわざと自爆させ、誘爆に敵のミサイルを巻き込んだりというんなことをやってるうちにじつはこのゲームはゴルフだということに気がついた。

ミサイルをゴルフボールに置き換えてしまえば角度やスピードの設定なんかは従来のゴルフゲームにあったものだし、プラズマなんてのは風向・風力以外の何物でもない(ちなみにランク設定でEXPERTにするとプラズマの吹く向きと強さは毎ターン変わる)、相手の惑星はグリーンになっちゃうだろうし、解釈次第によっては自分の選ん

画面左側の星は、1プレイヤーが担当する。ミサイルの発射角度、速度の設定は常に1プレイヤーから先に行う

プラズマが吹いている向きとその強さを示す。プラズマはグラフの中心から黄色の直線が出ていく方向へ吹いている



ANGLE、SPEEDはそれぞれミサイルの発射角度と速度を示す。WINは対戦プレイで何連勝したかを表示している

2プレイヤーは右側の星を担当。1プレイヤーの後に設定を行えるぶん、有利かも。ちなみに同じ星どうしての対戦も可能



④ ミサイル発射! ちなみに惑星の位置はプレイするたびに毎回変わる

だ惑星はゴルフクラブといえなくもない。そういえば、全部の星を破壊した後のスコア表示もありゃゴルフだよなあ。ゴルフゲームは意外と好きだったりするので結構楽しませてもらいました。(にい)



⑤ どんな惑星もいつかは宇宙の塵(ちり)になる。そんなときは「ONTINUE」で安心です



⑥ 発射後のミサイルの軌道。見守っているだけなのに不思議と力が入る



⑦ 戦いに勝利しても、新たな戦いが待っている。全ての惑星に勝つまで戦いは続く

## どれを選ぶ?

### 7つの惑星

#### マーティス



⑧ 7つの惑星の中で、照準が最も長を誇る。照準が長ければ、敵を狙いやすくなるので当然誤差は小さくなる。この惑星で狙いの感覚を養うといだろう

#### レプトン



⑨ このゲームに出てくる惑星の中では最も小さい。当然のことながら星は小さいほど、ミサイルに当たりにくい。特に長距離戦で、その真価を発揮するだろう

#### ウォルス



⑩ ウォルフとは1字違いの惑星。大きさも変わらないし、大した特徴もないという点も同じなので、もしかしたら双子星なのかもしれない

#### ロイテン



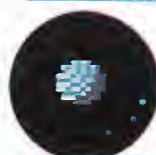
⑪ 一人用プレイでこの惑星を選んだ場合、妨害電波が発生しコンピュータ側のミサイルの命中確率を下げるができるが、他にはこれといった特徴はない

#### ブトレマイオス



⑫ 倍速ミサイルを発射する。加速のついた倍速ミサイルはプラズマの影響による軌道のズレをかなり抑えることができる。図体のデカさは大きな欠点

#### ウォルフ



⑬ 大きさは並、これといって特殊能力もないので、考えようによっては最も不利な惑星ともいえる。が、かえってプレイ意欲が湧いたりするかも?

#### 65431



⑭ 周辺をとりまくリングはバリアとしての役目を果たしている。リングは破壊可能だが、意外にもミサイルがリングの間をすりぬけて命中することもある



郵便はがき

169-00

料金受取人払

新宿北局承認

46

(受取人)

107

差出有効期間  
平成5年9月

30日まで

東京都新宿北郵便局  
私書箱第2009号  
(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人

電子技術教育協会  
文部省認定  
社会通信教育

パソコン講座

MSX・FAN⑨係

切手不要  
切手を貼らずに  
お出しください。

キミもプログラムが  
作れるようになる!

パソコン  
MSX対応講座

★かわいい案内資料  
無料送呈券

↓必要なことを書いてならすぐ出してください!

住所	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		MSX・FAN⑨係	
住	都道府県		市区郡	
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号	市内番号 ( ) 番号
		年齢	歳	性別 男 女 1 . 2
		RE	M819SR2908	

(様方)

このハガキを今すぐポストへ!  
キリトリ線



プログラムが

自分で作れるようになる

パソコン講座

MSX対応

ぜひ役立つ

くわしい案内資料が

もらえます！



無料資料です！

このハガキを今すぐポストへ  
見せるだけで、ぜひ役立つヒントが  
表面に記入して出てくる！



**300** 種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!

# これでキミも パソコン名人!



パソコン  
サイコロ



暗号作成  
& 解説



ニックネーム  
投票集計



キミだけに教える  
300のプログラム!

★キミはパソコンを使いこなしているか?  
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまう機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何とんでも自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!  
あきらめていては絶対にソン! このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

ハガキをポストへ!

すぐ役立つ!  
講座案内資料  
**無料送呈**

プログラムが作れるようになる!  
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

ターボパワーの  
パソコン講座でともだちに  
差をつけろ!

**MSX** 対応  
パソコン講座

★グラフィックも思いのまま!  
★自分で作ったプログラムで  
楽しもう!



フォーラム	ちえ熱の選考会レポート	44①
読物	新・マシン語の気持ち	48②
解説	波動実験装置	50③
解説	番倉庫	52④
解説	右脳	53⑤
解説	SKY	54⑥
解説	REAL VOLLEY	55⑦
解説	type-0	56⑧
解説	NUCLEUS	58⑨
解説	NEO	61⑩
解説	DELVINDUS	64⑪
解説	ARMED PLANETS	68⑫
読物	アフター・ジ・アル甲3	69⑬
読物	あしたは晴れたノ	70⑭

※①～⑭はアンケート番号です。

# ファンダム SCRUM

第6回プロコン、いよいよ開催。MSXを輝かせる作品がぞくぞく登場。Mファン大賞を手にするのは誰だ!?

## ちえ熱の選考会レポート

Mファンにとっては6回目、わたしにとっては4回目のプロコンがやってきた。応募状況は1画面部門がいつもにくらべ少なかったが、一般部門への投稿数はいつもの倍あった。やっぱり、一般部門が激戦区である。となりのページの選考会集計結果第1位作品を見ると、平均点が7.5点と低い。ちょっとしたものたりない感じのする平均点だが、これは審査員の採点がきびしく

なったせいだろう。まちがいはなく、今月の選考会に出品されてきた作品は力作揃いだった。

ツール類ではひさしぶりのROMi作品(ファイル管理ソフト)など力作があったが、ほかのアミューズメント中心の作品と同列に論じがたく、コーナーを別に設けて採用するという方向で保留している。募集要項などには書いていなかった事態で、コンテスト用にツールを投稿し

てくれた人には申しわけないが、12月号までに時間をかけて再検討させてほしい。

また、下に写真を載せて紹介している作品は、プロコンの枠外で再審査の対象とするため12月号の選考会まで保留する。

ただし、このなかに来月号で復活するかもしれない作品がある。「DARK Dungeon」がそれだ。これは6月号で紹介した「Dungeon B

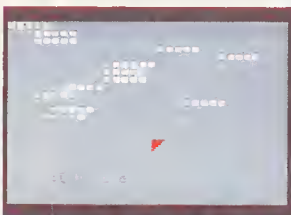
uster」の改良版だ。よくできているが、市販ゲームの「ダンジョンマスター」に酷似しているとの判断で不採用に決まっていたが、採用派のがまこが「似てはいるがオリジナル性も十分ある」と主張して雲行きが変わりはじめた。(ち)



①シゲ作の「宝さがし」。3人で遊ぶと楽しめるゲーム。地面を掘ると矢印があらわれ、これは宝の位置を指すヒントとなる。相手と宝の奪い合いになる



②RETURN作の「ふらふら虫」。プレイヤーの操作する「ふらふら虫」が奇妙。ヨッパライ方式のアクションゲームで、ゴールまでふらふら虫をもっていくのだ



③MSKSBT SOFT作の「たこあげ」。リアルな風(たこ)上げのシミュレーションゲーム。うまく足を操作するにはそれなりの練習が必要のようだ

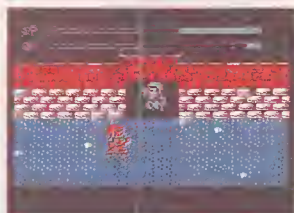


④くめと作の「PACK MEN」。4方向に舌をのばして、たがいにくちを食おうと競い合う2人対戦ゲームだ。舌をのばすというアイデアが面白い

⑤UMIPI作の「DARK Dungeon」。3Dダンジョンのなかでモンスターとリアルタイムにたたかう

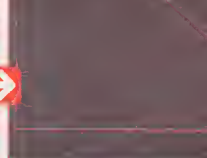
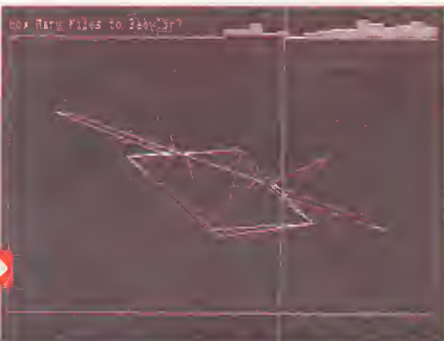


⑥B.I.B.作の「ラリーたつきゅう」。ほとんどルールなし、技なしの2人対戦卓球ゲーム。卓球の醍醐味である、ラリーの応酬が味わえる



⑦常連M-020作の「双龍戦」。コミカルなキャラクターどうしてたたかうイ・アール・カンフー風格アクションゲーム。技の掛け合いにおける勝負が見応えがある

⑧CONSOLIDATEd作の「How Many Miles to Babylon?」。下の連続写真はゲームが始まるまでのデモ。ゲームはシューティングゲームだが、まだまだ中途半端





# 選考会集計結果 BEST5プラス!

今月の選考会は7月12日と16日の2回にわけて行われました。12日の選考会が通常どおりの(審査員全員参加によるもの)選考なので、そのとき審査された作品が「BEST5プラス1」の対象となっています。

	ARMED PLANETS	NUCLEUS	波動実験装置	NEO	右脳	REAL VOLLEY
	総計60点	総計60点	総計57点	総計54点	総計52点	総計47点
 Orc	F M音楽館、付録ディスク担当者。そろそろ、本業のほうか忙しいみたい	グラフィックはもちろん三角関数テーブルもファイルにしておく起動が早いね。ゲームはまあまあ。	波の動きがすごく滑らかで、入射波と反射波の重ね合わせもきれいな自由端だけでなく固定端もあるといいね	MSX上でスゴロクとRPGをうまくミックスしている。他プレイヤーも攻撃できるのもゲームの多彩さ	一瞬のバターンを網膜に焼きつけられるかどうか。だんだん難しくなっていくけどそれほどおもしろいかなあ?	動きはいいのだから、操作体系をちょっと整理すれば、もっとエキサイティングなゲームになった。おいしい
 がまこ	ファンダム紹介記事担当者。ある読者に親しまれ、その読者の兄貴分となった	ゲーム内容は、なんてことないんだけど、グラフィックに説得力がある。今思うと8点はつけすぎたかな……	手のニギニギ感もきれいな。残念なのは、「不思議の種」というアイテムがほとんど落ちてこないところかな	このような感じのものは採用されにくいと思っていたので、非常にコメントにくい。参考になる点も多いのでは	「うのう」上から読んで下から読んで「うのう」。うーんいいなあ。えっ、このゲームは「みぎのう」なの?	リアルというだけあってキャラの動きはすばらしい。もう少し簡単にラリーが続くようなら、もっと楽しいのに
 コルサコフ	ボスはファンダムの他に、いくつもコーナーを担当している。ご苦労さま	本質はゴルフゲームとことだが、この人の作品はなんたかいつも「大作」の雰囲気があるて身構えてしまう	うーん、ニギニギしてな。ほくは作品がどうのこうのというより、木内ヤスシという作者が好きなので	そもそも「波動」ということばに科学少年はビクンとくる。そのうえ「実験」ともて「装置」ときたら……	かつての「竜の塔」式どころくRPGかと思いたが、もっとほんとにRPGでびっくりした	はじめて見たタイプだし、しかも実現しているのが満点。0点にしているやつは頭がおかしいときかと思えない
 ささや	ゲーム攻略記事担当者。今月から付録ディスク班の一員に。がんばれ!	こりはとてもおもしろいバターンゲームで。ほよ? なんか違いまねえ、ほよよ、爆発したでいい!	この手のテトリス発展形ゲームのアイデアは出つきた感じがありがたけど、こりとはとてもよい出来で	ほくたんにはこの作品の意図がつかめないで。画面でウニョウニョウ動いたからって、なんになるの?	見栄えが悪すぎまね。グラフィックだって重要な要素で。みんなと違ってほくたんはゆるまねえ!	操作性がとんでもなく悪いで。やりにくくて。動きがよいだけに残念で。そこをどうにかしてね
 ちえ熱	当コーナー担当者。スランプ脱出! なんのスランプだったかは前号参照	特徴のないミサイルの撃ち合いに、ちょっとがくときたが、目を楽しませてくれるビジュアルがうれしい	コミカルなブロックは木内ヤスシらしさが出ているなあ。ただ、目のさめるような連鎖がなく残念	くにゅくにゅ曲線が物理的エッチな感じがしていい。マウスを使うのもっとおもしろいぞ	ルーレットをまわすところにくらしまを感じるが、ゲームそのものに、すごろく要素が足りないのでは?	「ちよとこれやつてみな」と他人にプレイさせて、それを横で見て楽しむ。あまりにきりで遊ぶ気にならない
 MORO	スーパービギナーズ講座担当者。質問箱へのむずかしい質問は彼にふっている	演出がよく、ゲームも遊べるものだった。惑星ごとに、攻撃方法にも特徴を持たせれば、もっといいのに	手のアニメーションが最大のセールスポイントになった。ゲームとしてはもう一つおもしろさに欠ける気がする	YUKI! 氏が自宅に持ちかえったほどの作品。解析してよくわかったが、いろいろな面で。勉強になる	なんだかゴチャゴチャしているが、おもしろ作品だ。この手のスゴロク風ゲームは好きな部類なので……	選考会での雰囲気、つい甘い点にしてしまったが、こういう作品もいんじゃないかな
 おさだ	プログラム解析と、今からいよいよスタートした国際化コーナーの担当者	ありきたりなゲームだと思ったけど、実際にはじめる熱中してしまう。自分の単純さにあきれて7点	手の動きの不気味さにつられて8点をつけたけど、ゲームとしてはたいしたことない。5点くらいかな	動きは気持ちいいんだけど、やって5分であきた。MSXをバカにする友達へのコケオドンにいかが?	足の引っぱり合いがなんとなく「モンスターメーカー」を思わせるゲーム。ケンカのオトシマエつけ用にどうぞ	ひたすら熱中して遊んでいて、あるとき、フツとむなしさを感じてしまうという努力のむくわれないさが嫌い
 にい	ファンダム紹介記事、付録ディスク担当者。最近、騒ぎをまきちらしている	昔、友達と鉛筆を使ってこんなふうに進んでたなあ。にいは授業中も遊んで、よく先生にしかられてました	このタイトル、ささやとおさだ「ナックルズ」と呼んでいた。おい、おさだ! 英会話学校行ってんだろ?	「波動」って高校の物理の授業にやったなあ。当時、こんなソフトがあったらあんなに苦労しなかったのに	おさだのパカー!! イベントは独占する戦闘中オライのキャラを殺すわと散々なことをしやがって。プソプソ	うーん、このゲームをやつてられねーぞ、このゲーム。手と頭がついていかん。ねこパレーのほうがいい!

〔審査員案内〕 9点以上は絶対採用、8点以上は採用したい、4点以上はめったほうがいい、3点以下は採用は阻止したい

7点以上採用してもいい、6点以上採用レベルの作品だ、5点以上から

## 選考会出品リスト

作品名	作者	作品内容	作品名	作者	作品内容
1 振り子	株式会社ファンダム	振り子を利用したしゃぼん玉つづしゲーム。アイデアがおもしろい	GP キャトルミュレーション	早川昌生	高原にいる牛をUFOでつかまえる牧歌的なUFOキャッチャーゲーム
1 2DOUBLE	佐々木学	アイテムを使った、対戦生き残りゲーム。3年ぶり3度目の投稿実らず	GP ZEATH	沢田広正	魔王ジースによって制圧された国を武器を見つけ出して救うRPG
1 ESCAPER	RETURN	障害物をよけていくゲーム。難しさが放物線みたいに急上昇していく	GP PUT GET	M.TAKADA	ブロックの敷き方に頭を使う、ニュータイプの左脳活性化パズルゲーム
1 MOUSE GUN	くめと	マウスを銃にみたてた早撃ちゲーム。撃つたびに撃鉄を引くのがリアル	GP NUMBERANCE	COME ON 太郎	落ちてくる数字ブロックを消していくコラムスもどきのパズルゲーム
GP リトルシティー	APO	ファンダムではめずらしいアドベンチャーゲーム。ストーリーがほしい	GP BAL	NOM c95	倉庫番タイプのパズルゲーム。画面がきれいなガウリ
GP Master mind	HASEMAKO	ベーシックなマスターマインドを対戦ゲームにしたもの	GP AIR MISSION	なりくに	戦闘機でドッグファイト/ しかし、スピード感が欠けているのが残念
GP Dynamite-it	塚原修	ダイナマイトで壁を壊していくパズルゲーム。火のつけ方がおしゃれ	GP SILVER STAR	坂城恵	ボスキャラが登場、BGMも付いているシューティングゲーム

## 打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 T I M MSX・FAN編集部「10月情報号確認用データ」係まで。



# 第2回 ちえ熱賞は、爆裂人面クラゲとその一味が受賞!

今回の候補者は多い。

●7月号より『THE CAN・CAN BALANCE』のY.K.、『SWAP/』のホラえもん、『YOPPARAI〜カラオケ篇〜』のてぐてぐ、『CARD TANK』のT.Aoki、『LUNAR MISSION』の福留英明

●8月号より『ゴムがパチン/』の今野剛人、『BOMBER☆くらげ』の爆裂人面クラゲとその一味、『SUPER DERBY』

のうんこ、『ねこバレー』のDARK、『LOST WING』のチビ太、『MUJINTOU』のB.I.B.、『VS Block Break down game』のめまみろ

●9月号より『マウス大相撲』のZEEDEN岡林だい、『パンジージャンプです。』のぼて、『らんでいんぐ』の大家のケンちゃん、『BEAM SHOT』の梅木迅、『偽スライム』のぼよんちよ、『VAGUE CITY』の佐藤渉、

『Fighting Heroes』のDC-SOFT、『TERACO QUEST II』のあっちゃん、『S・S・T.』のPSYZANSU SOFT

今回はおもに選考会メンバーを中心とした各審査員が5ポイントを、自由に自分の推す候補者に入れていく持ち点投票方式を採用した。

その結果、ちえ熱賞は下のグラフのように爆裂人面クラゲと

その一味クンに決定。おめでとろ! 賞金3万円を贈ります。



●受賞作者の初採用作品は生き残りをかけた3人対戦型アクションゲームであった

## 集計結果、上位5名

※グラフ内はその作品を推した審査員。カッコ内は推薦時のポイント数です。

### 15ポイント

おさだ(4)  
ささや(3)  
NORIKO(3)  
にい(3)  
がまこ(1)  
Orc(1)

爆裂人面クラゲとその一味  
BOMBER☆くらげ

### 9ポイント

コルサコフ(3)  
ちえ熱(2)  
おさだ(1)  
がまこ(1)  
Orc(1)  
にい(1)

チビ太『LOST WING』

### 7ポイント

MORO(5)  
コルサコフ(1)  
ちえ熱(1)

梅木迅『BEAM SHOT』

### 6ポイント

ささや(2)  
Orc(1)  
コルサコフ(1)  
NORIKO(1)  
にい(1)

DARK『ねこバレー』

### 4ポイント

がまこ(3)  
Orc(1)

佐藤渉『VAGUE CITY』

### ●受賞者からひとこと

夏の、突き刺すような日差しは、その敵意をむき出しにして我々に襲いかかろうとしている。破壊し尽くされたオゾン層などはもはや紙切れ1枚ほどの役にも立たない。唯一、このエアコンのきいた部屋のみが、我々を守り得る最後の砦である。扉1枚隔てた廊下には有害な紫外線があふれ、我々の仲間達はつぎつぎに力尽きていった。ああ、そんななかでぼたぼた焼きを齧(かじ)るこの充実感といったら、さとうじょうゆ味がまたなんとも、とこころで新人賞をもらったばかりなのですが、受賞のため投稿はしばらく控えます。私のいない間に、いっそうの盛り上がりを見せてくれる様期待しています。ではまた、ドロロン。

## 審査員からのコメント

●この『ボンクラ』(『BOMBER☆くらげ』の通称)の作者のセンスに脱帽しました。新人賞はコイツしかいないでちゅ。一見ちゅると殺風景なゲーム画面で、なんだこり(は?)と思わせゆのでちゅが、やってみたらいっぱちゅでブツとびました。クラゲがジャンプするわ弾はだちゅわで大騒ぎの対戦プレイに「うるさい!」と迷惑をかけちゅえも、やるめはまったくなち! とにかくアイデアが最高でちゅ。こんな燃えゆゲームを作った人に投票しないではかに誰に投票ちゅゆのでちゅか。そうでした「ねこバレー」のDARKクンにも投票ちゅましよう。こりもしゅご〜よくできたゲームだと思いまちゅ。この2人で決まりでちゅ。 (ささや)

●『ボンクラ』の爆裂人面クンはすごかった。投稿されてきたマニュアルだけで投稿整理担当者を爆笑させ、ゲームで編集部全員を中毒状態におとし、採用時のコメントでまたまた笑わせてくれる。といった彼の不思議なキャラクターは、これからまだ何かやらかしてくれそうなくがする。プログラムのテクニックも十分あると思われるので、さらなるすぐれたプログラムとギャグを期待する。 (おさだ)

●わたしが推していたのは、ちび太クンとT.Aokiクンである。どちらも2票ずつ入れた。T.Aokiクンの『CARD TANK』はそれほどプレイしなかったのだが、いまでも印象に残っているゲームだ。戦車(兵器)の対戦ゲームならアクションゲームにしないとつまらない、というわたしのなかの常識を破ってくれた、意外性をもつ作品でした。また、BGMやCOM対戦モードまでしっかり作り上げているところに、作者の真面目さがうかがえる。 (ちえ熱)

●この賞の意味がよくわかっていなかったわたしは、賞の名前に使われていたちえ熱になすねてみた。「ちえ熱さん! ちえ熱賞っていうのは、どんな賞なんですか?」「作品の出来だが、作者のキャラクターとか将来性とかそういう面を重視した賞なんだけど、ペイビィと、いつものようにカッコよく答えてくれた。へー、そういう見方なら『ボンクラ』の作者が賞をとるのも無理もないかな。個人的には『VAGUE CITY』の佐藤渉クンの詳しいゲーム解説や寝ずに作った努力に期待度〇。 (がまこ)

●えっ、新人賞の選考員を無責任なわたしにまかせていいんですか? んじや、わたしは『BOMBER☆くらげ』の

爆裂人面氏ですな。あのゲームに人間のあさましさ、セコさといったドロドロ、コテコテとしたものを感じるのわたしだけではないに違いない。あのノリは、今、巷(ちまた)で評判のマンガ『ナニワ金融道』に通ずるものがあるのではないかと思ったりする。阪神タイガースにしろ、最近は関西人パワー爆発って気がするなあ。 (にい)

●じつは、爆裂人面クラゲとその一味というペンネームは好きだし、『BOMBER☆くらげ』というゲームのタイトル、ゲーム性ともに好きだが、ぼくは排せなかつた。最大の理由は、このゲームがかつて掲載した「おとしこ」のマイナーコピーに見えたからだ(作者自身は「おとしこ」を知らないかもしれない)。もう1つ、選考会メンバーのボンクラ3人娘(男だか)によるバカ騒ぎがこれだけの票を集めた原因に思えるからだ。ぼくは『LOST WING』を強く推した。この作品は、どうやらとりあえず試しに作ってみたものらしい。これで「試し」なら、経験を積んで作った作品はどんなに……。天才は最初から輝いている。チビ太、残念。 (コルサコフ)

●わたしが推したのは『BEAM

SHOT』で、持ち点はすべてこの作品に投じた。他の作品がダメというのではなく、この作品がいちばん「ちえ熱賞」にふさわしいと思ったからだ。ゲーム自体はそれほどおもしろいものではないが、作者のイメージを作品のなかでどれだけ実現させようとしたかで評価した。作者のイメージした「あの感じ」がストリートに伝わり、とても好感が持てた。まあ、何にしても爆裂人面クン、おめでとろ。 (MORO)

●いろいろ素晴らしい作品が多くて困っちゃうOrcは、よきような作品を選んでみた。みんな素人ばなれをしたセンスを持っていて、期待大。はやく次のゲームも遊ばないなあ。 (Orc)

●アイデアが型にはまっていない、という点で爆裂人面クンの『BOMBER☆くらげ』を推薦。2人プレイではなく3人、他人をけ落とすだけというシンプルルール、ネーミング、の3点が魅力。今後も、ゲームの内容以上に斬新なアイデアでプログラムにとり組むことを期待する。また、『偽スライム』のゲームアイデアを同様の理由で、さらに「ねこバレー」は新人ながら完成されたゲーム性を評価して、2つを次点に推薦した。 (NORIKO)



質問箱

マップを表示させるには

**Q** あの一、いかなりですが、RPGでマップを表示させるにはマシン語しかないんですか？ 全体が小さいマップならCOPY文が使えるって聞いたんだけど、『まもクエII』や『Curry Land』みたいなちょっとでかいマップの場合は？  
(北海道・T.X.C1067/14歳)

**A** プログラムが組めるようになってくると、誰でも一度くらいはRPGを作ってみたいと思うだろう。人によってはプログラムを始めるきっかけにもなるくらいだ。

ファンダムでは数々の名作RPGが掲載されてきたが、そのほとんどがマシン語を使ってマップを俯瞰表示しているものだった。

どの作品も表示されるマップがきれいなので、グラフィック画面と勘違いしたのかもしれないが、これらの作品はSCREEN1を使ってマップを表示している。また、マシン語を使っているのは、マップをスクロール表示させるために、画面をすばやく書き換える必要があるからだ。逆にいえば、スピードさえ気にしなければBASICでも十分スクロールするマップ表示は可能なのだ。(M)

質問箱

自動的にディスクを読むには

**Q** MSX・FANの付録ディスクのように、電源を入れるとBASICをスタートさせなくて直接ディスクを読んで、メニューなどに入るようにしたりするのはどうすればいいんですか？ かんたんに教えて。  
(神奈川県・urd/17歳)

**A** Mファンの付録ディスクのように、ディスクを入れて電源を入れれば自動的にメニューが立ち上がる、というようなモノを作るには、まず、そのメニュープログラムを組む必要がある。付録ディスクの場合、専用

のプログラムを組んで実行しているので、この作り方を知りたいといわれても、これはかんたんには教えられない。

しかしディスクを入れて電源を入れたときに、自動的に実行してほしいプログラムがすでにあるのなら話は別で、そのプログラムがBASICでできていて、ディスクにMSX-DOSがなければ、プログラムのファイル名を、AUTOEXEC.BASとするだけでいい。もしディスクにMSX-DOSがあるなら、今月のBASICテクニックを読めばその方法がわかるぞ。(M)

情報局

8月号『CG-7』のフォロー

8月号掲載の『CG-7』は、手軽にSCREEN7のCGが描ける、CGツールですが、作者および読者の指摘により、説明に不備があることがわかりました。ここで補足の説明をします。8月号の本誌41、42ページのCG-7自作マニュアルを見てください。

■「境界色」について

マニュアル本文中、ときどき出てくるこの境界色。「文字」の説明では背景色、「ペイント」の説明では周辺色(COLOR文第3パラメータの周辺色とは意味が異なる)となっているものとおなじです。「合成ロード」(ディスクから背景色以外をロードする)にもつかうので、きっちり理解してばんばんCGを描きましょう。この色の現在の設定は、メニュー描画面(メニュー

の中心の長方形)の右にある正方形にあらわれています。設定の仕方はマニュアルの3ページ「パレット」の欄にも書いてありますが、境界色のエリアの中で、左クリックすると描画面が境界色・背景色になります。

■ペイントについて

うまくペイントできないという声がちらほらありましたが、どうやら境界色をうまく設定していなかったようです。BASICのPAINT文も描画面と境界色とを指定しますが、このCG-7も同様で、この2種類の色を指定しなくてはなりません。

境界色を設定していないと、境界を無視して画面全体をどばーっと描画面で塗りつぶしてしまいます。境界に使った色を境界色に

設定してください。

■合成ロード

まず前景を描いてセーブします。背景部分には自分で決めた背景色を使います。タイルパターン(サボートされてないが)の1色に背景色を使うと向こうが透けてみえる効果などもねえします。

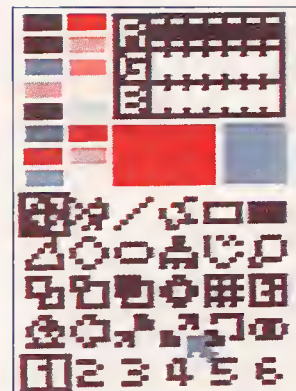
次に背景を描きます。背景では特に背景色について気にする必要はありません。念のためにこれもセーブしておくといいでしょう。

さて、背景が表示されている状態でおもむろに合成ロードのアイコンを選んで、前景をロードします。しばらくすると合成されるはずで、合成したあとは前景のパレットになります。

■ロードアイコン

マニュアルのロードアイコンが

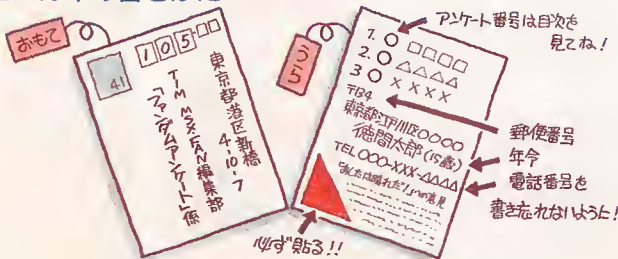
抜けていました。下の写真の下から2段目、右から3列目の矢印カーソルが指しているアイコンがそうです。  
(Orc)



ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムのために作った2記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは9月末日。

■ハガキの書きかた



抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(8月号)

それでは、8月号の集計結果を発表しよう。同票で2位は「スーパービギナーズ講座」と「ちえ熱の選考会レポート」、1位は「あしたは晴れだ!」でした。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局=掲載プログラムの改造方やウルト技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ! =12月号のテーマ「マシンゴノキモチハコニアル」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは9月末日)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(000に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!



# マシンの気持ち

## 新・

新・マシン語の気持ち

## #1 習うより慣れろ

今回からいよいよ本格的にマシン語のプログラムの世界に入っていく。どんな分野でも、習うより慣れろ、がけっきよくは理解の早道。とにかく、Simple ASMを使って、マシン語プログラムを組みはじめることにしよう。

### マシン語の基礎知識

BASICではかんたんにできること、たとえば、グラフィック画面に円を描いたり音楽を演奏したりといったことは、マシン語ではかんたんにはできない。なぜなら、一般的にCPUは単純な命令しかもっていないからである。

MSXのCPUであるZ80(R800やHD64180も基本的におなじ)のマシン語で用意されている命令は、BASICふうなイメージでいえば、LET(代入)、GOTO、GOSUB、RETURN、+、-、AND、ORのたぐい、それにINP、OUTぐらいのものである。そして音を出したり、スクロールさせたり、トリガーボタンが押されたかどうかのチェックをしたりするためには、基本的にはI/Oポートに対してデータの読み書きをしなくてはならない。

しかし、MSXでは、I/Oポートのことをまったく知らなくてもそれらのことができるように、ROMのなかに、I/Oポートに対して読み書きをおこなうための各種マシン語ルーチンが用意され

ていて、たいいていのことはできるようになっている。そのマシン語ルーチンの集合をBIOSという。

### BIOSを使う

このBIOSを使えば、わりと楽にMSXでマシン語プログラムを組みることができる。

今回は画面に1文字出力するBIOS(通称CHPUT)を使って、Simple ASMでかんたんなプログラムを組んでみよう。

Simple ASMを起動したら、LIST1-1を打ちこんでみよう。文字の頭そろえはTABキーでおこなう。

間違いなく打ちこんだら、ANOと打ちこむと、このソースプログラムをアセンブル(マシン語コードに変換)して、指定されたメモリ(D0000H以降)に書きこんでくれる。

これで1つのマシン語プログラムができあがったことになる。

ほんとうに動くのかどうか試しに実行してみよう。

GD0000と打ちこむと、D0000H以降のデ

```
1000 CHPUT: EQU 00A2H
1010 ASM: EQU 0000H
1020 ORG 0000H
1030 LD A, 'A'
1040 CALL CHPUT
1050 JP ASM
```

### LIST1-1

ータをマシン語プログラムとして実行してくれる。この場合、打ちこんだコマンドのすぐ下に「A」が表示されたら成功だ。

BIOSは、指定されたレジスタなどにデータをセットして、指定された番地をCALLすることでする。LIST1-1は、Aレジスタに表示したい文字のキャラクタコードをセットし、00A2H番地(CHPUT)をCALLすることで、BIOS「CHPUT」を使うという、もっとも単純なプログラムだったのだ。

### コード変換プログラム

こんどはCHPUTを使ってAレジスタの内容を16進数で表示するプログラムを考えてみよう。

CHPUTの機能は、もともとAレジスタの内容を文字コードとして画面に表示するためのものだ

から、内容を数字で表示するには、まず数値そのものを文字コードに変換しなくてはならない。

Aレジスタは8ビットだから、その内容は16進数2桁になる。つまり、8ビットを上位4ビット下位4ビットに分けて、0~9またはA~Fの文字コードに変換し、2回に分けて表示すればよい。

以上のことから、プログラムは、LIST1-2のようになる。

LIST1-1とおなじように「ANO」でアセンブルして、「GD0000」で実行してみよう。行1030でAレジスタに与えた値が16進数で表示されるはずだ。

プログラムについては、LIST1-2の横で解説する。リストを見ながら研究してほしい。CALL、RET、JP、ADDは、BASICでいうGOSUB、RETURN、GOTO、+に働き

### CPU

Central Processing Unit(中央処理装置)の略。コンピュータの頭脳にあたる部分。MSXでは、Z80AやR800がCPUだ。

### I/Oポート

I/Oとは、Input/Output(入出力)の略で、キーボード、ディスプレイ、FDD、プリンタなどの入出力機器(周辺装置)のこと。I/Oポートは、CPUと周辺装置でやりとりされるデータを中継する回路の

ことで、船の港(ポート)になぞらえてこう呼ぶ。

### BIOS

Basic Input Output System(基本入出力システム)の略。CPUが周辺装置とデータをやりとりする(I/Oポートに対して読み書きをおこなう)ために用意された、マシン語のサブルーチン群。このBIOSを通して入出力することで、MSXの互換性が保たれている。Simple ASMを起動

製品版(タケルで販売。5千円)を持っていない人は、Mファンの8月情報号または9月情報号の付録ディスクをセットして、run"simpleasm"を実行すればいい。

### ANO

Simple ASMのアセンブラ・コマンドの1例。1文字1文字に意味があり、この場合は、A(アセンブルせよ)N(ソースリストの表示は不要)O(アセンブル

結果はメモリに書きこめ)。

### D0000H

BASICでいう、&H0000のこと。アセンブラでは末尾にHを付けることで16進数を表している。記事中で16進数を使うときはこちらの方式に従うことにする。

### GD0000

Simple ASMのモニタ・コマンドの1例。最初の1文字(G)がコマンドで、D0000Hはアドレスを表す。意味は、D0000H



```

1000 CHPUT: EQU 00A2H
1010 ASM: EQU 9000H
1020 ORG 0D000H
1030 MAIN: LD A, 4EH
1040 LD C, A
1050 RRC A
1060 RRC A
1070 RRC A
1080 RRC A
1090 CALL PUTHEX
1100 LD A, C
1110 CALL PUTHEX
1120 JP ASM
1130 ; サブルーチン部分
1140 PUTHEX: AND 00001111B
1150 CALL D2CHR
1160 CALL CHPUT
1170 RET
1180 D2CHR: CP 10
1190 JR C, NMR
1200 ADD A, 'A'-10
1210 RET
1220 NMR: ADD A, '0'
1230 RET

```

- ラベル定義\*
- アセンブル開始番地設定
- Aレジスタに数値を入れる。A←4EH
- CレジスタにAレジスタの内容を転送。C←A
- Aレジスタの上位4ビットを下位4ビットと入れかえる
- PUTHEXを呼び出す
- AレジスタにCレジスタの内容を転送。A←C
- PUTHEXを呼び出す
- アセンブラのシステムに飛ぶ
- サブルーチン部分
- Aレジスタの上位4ビットを0にする
- D2CHRを呼び出す
- CHPUTを呼び出す
- 呼び出し元にもどる
- 0 ≤ A < 10のときにCY←1、そうでなければCY←0
- CYフラグが1ならばNMR(行1220)へ飛ぶ
- A←A+'A'-10 ※'A'は'A'という文字定数
- 呼び出し元にもどる
- A←A+'0'
- 呼び出し元にもどる

LIST 1-2

が似ていることがわかるはずだ。少し難しいかもしれないが、マシン語は、「習うより慣れろ」の面が強い。リストをいじって動かし、なるべく早く慣れてほしい。ただし暴走すると、たいていはリセットするしかなくなるので先にセーブしておいたほうがいい。

## 文字列表示

最後は文字列を表示するプログラムを考えてみよう。文字列は文字がならんだだけのものだから、CHPUTをいくつ

も並べれば、かんたんにできる。しかし、ここでは、もっとプログラムらしく、ループを使って、メモリ上に置かれた文字列データを先頭から1文字ずつ表示させるものを作ってみよう。また、文字列の終わりを示すコードとして00Hを置くことにして、プログラムでは文字列データを次々に読んで、00Hにたどりつくとして終了するようにした。LIST 1-3がそのプログラムだ。これにも解説を付けたので研究してほしい。

## 補足

今回のプログラムは、終了するとSimple ASMのシステムに飛ぶようにしているが、BASICから「DEFUSR=&HD0000:A=USR(0)」のようにして走らせる場合は、JP ASMの行をRETに置きかえなくてはならない。十分な説明は今回はできないが、ZフラグとCYフラグはもっともよく使われるものだが、例外もあるが、基本的には演算結果が0にな

るとZフラグは1になる。CYフラグは、計算結果で桁上がりや桁下がりがあったとき1になる。また論理演算では0になる。今回はMSXのBIOSを使ってプログラムをすることで、アセンブラによるプログラミングがどういうものか、その雰囲気伝えることを主眼においた。次回ももっと役に立つルーチンを作ってみたい。また、ニーモニックすべては紹介できないので、なるべく早くインストラクション表を手にいれてほしい。(馬場俊輔)

```

1000 CHPUT: EQU 00A2H
1010 ASM: EQU 9000H
1020 ORG 0D000H
1030 LOOP: LD HL, MSG
1040 LD A, (HL)
1050 OR A
1060 JP Z, ASM
1070 CALL CHPUT
1080 INC HL
1090 JP LOOP
1100 MSG: DEFM 'MSX・FAN', 00H

```

- HLレジスタにMSGを代入(アセンブルしたときのMSGというラベルの番地を代入)
- HLレジスタの示す番地の内容をAレジスタに代入
- Aレジスタの内容が00Hならば、Zフラグを1にセットし、そうでなければ0にセットする(ここはCP 00Hとしてもよい)
- Zフラグが1ならラベルASMで定義された番地(=アセンブラのシステム)に飛ぶ
- CHPUTを呼び出す。
- HL←HL+1
- LOOPに飛ぶ
- 文字列「MSX・FAN」と1バイトのデータ00Hをメモリにセットする

LIST 1-3

00H以降のマシン語プログラムを実行せよ。BASICのGOTO文と似ている。前回のこの記事では、モニタ・コマンドを使わずに、BASICのUSR関数による実行方法を紹介したが、これについては「補足」の項参照。ラベル定義アセンブラのソースプログラムでは、別の流れにあるルーチンを呼んだり、そこへ飛んだりする場合、そのルーチンのアドレスを直接指定するのではな

く、あらかじめアドレスにつけておいた名前(通常、英語語)で呼ぶことが多い。そのほうがわかりやすく、デバッグや改造もしやすいからだ。そのアドレスに付けられた名前を「ラベル」という。サブルーチン、分岐点、データの置き場所(ワークエリア)、BIOSなどの開始番地にラベルを付けるが、ソースプログラムでは、最初に、  
<ラベル> EQU <アドレス>

という書式で、各ラベルの意味を定義しておかなければならない。セーブSimple ASMのエディタ・コマンドはほとんどBASICとおなじで、セーブの場合も、  
SAVE  
と入力するだけでいい。すると、  
FILE NAME?  
ときいてくるので、たとえば「ABC」と入力すると、「ABC.SIM」とい

うファイル名でセーブしてくれる。ロードのときも同様の手順で、  
LOAD  
と入力するとファイル名をきいてくるので、ロードしたいファイル名を入力すればいい(拡張子は入力しない)。フラグ演算の結果などに応じて状態が変化する1ビットのメモリ。フラグはぜんぶで6種類あり、Fレジスタ(8ビット)としてまとめられている。



# 波動実験装置

MSX2/2+VRAM64K by いんふるえんざ

▶遊び方は35ページ

## 変数の意味

### グラフィック座標

C、D……メッセージ表示位置  
指定用

### その他の変数

A……画面作成時のループ用/  
USR関数呼び出し用/マウス  
データ読みこみ用

A\$……マシン語データ読みこ  
み用/メッセージ表示用

B……画面作成時の座標用/進  
入波のレベル

B\$……タイトルメッセージ

C\$, D\$……入力機器名表示  
メッセージ保存用

S……スティック入力値

Z……進入波の増分

## プログラム解説

10 文字・マシン語領域確保/  
画面初期化/変数型宣言/スプ  
ライトパターン定義

20 マシン語書きこみ/USR  
関数定義/パレット切り換え

30 画面作成/ワークエリア初  
期化

40 進入波カーソルのスプラ  
イト表示/グラフィック画面オー  
ブン

50 ポートアドレス設定/ステ  
ィック入力値設定

60 タイトル表示

70~90 キーボードでの制御

70 メッセージ表示

80 スティック入力値判定⇒  
【入力が上下なら】進入波の増  
分更新 【入力が左なら】進入  
波の増分およびレベル初期化  
90 画面更新/進入波の増分  
更新/スティック入力受け付  
け/入力機器変更判定⇒【右  
ボタンの入力があれば】次行  
へ【なければ】行80へ

100~120 マウスでの制御

100 メッセージ表示

110 マウス入力(進入波の増  
分設定)/画面更新

120 入力機器変更判定⇒【ス  
ペースキーの入力があれば】  
行70へ【なければ】行110へ

130 メッセージ消去/論理演  
算をORに変更/メッセージ表  
示⇒DRAW文で字間を調整

140~150 マシン語データ(行  
20で読みこみ)

160 メッセージデータ(行60で  
読みこみ)/コメント

## マシン語解説

C000~C021

進入波のレベル更新/進入波カ  
ーソルのスプライト移動

C022~C03D

合成波更新⇒入射波と反射波を  
更新しながら合成波を作成する

C03E~C04A

VDPアクセス準備

C04B~C04D

合成波の表示⇒&HC04Eを  
呼び出す。表示後&HC04E

を再び実行し、合成波を消去

C04E

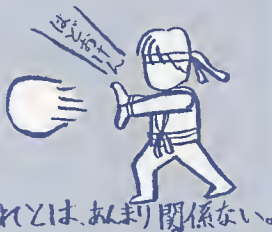
HALTによる時間待ち⇒タイ  
マ割りこみがかかるまでCPU

### プログラマから ひとこと

## バーチャリアリティーの本質

通算日本中3本の採用。こんにちには、ふるです。この作品は高3のとき、  
大学受験のしわ寄せで実験らしい実験をやらせてもらえなくて悔しい思い  
をしたので作りました。では本題。◆TVゲーム、特にRPGってなんで  
すか。映画、漫画、小説の仲間？ 稀に映画の技法を駆使してるゲームを  
見るけど、どうして映画かアニメで作らないの？ 映画を真似てもゲーム  
は映画を超えられない。まあおもしろきゃそれでいいんだけどね。ただコ  
ンピュータは映画と違って1/Oができる。これを活かさなくちゃ。1/  
Oができるとリアリティーとファンタジーを混ぜやすいと思う。とりあ  
えず僕(達)はアマチュアレベルでやれるだけのことを「MSXで」やろうとお  
もってます。興味のある人はリンクスのSM6BAかSQLAAへ。未入  
会の人はいっちゃおう。住所にもよるけど僕は月五千元でなんとかなっ  
てる(電話代を含む)。それでは。

いんふるえんざ 神奈川・19歳



HADOU .FDX

```
10 CLEAR300,&HC000:COLOR14,0,0:SCREEN5,0
:DEFINT A-Z:SPRITES(0)="★タミタ★"
20 FORA=0TO1:READA$:FORB=0TO92:POKE&HC00
0+A*93+B,VAL("&H"+MID$(A$,B*2+1,2)):NEXT
:NEXT:DEFUSR=&HC000:COLOR=(4,1,1,3)
30 FORA=0TO127:B=A*4:LINE(B,0)-(B,211),4
:LINE(0,B)-(255,B),4:POKE&HC100+A,64:NEX
T:LINE(0,63)-(255,192),5,B:LINE(0,0)-(25
5,211),15,B:LINE(0,128)-(255,128),7
40 PUTSPRITE0,(4,0),10:OPEN"GRP:"AS#1
50 POKE&HC094,PEEK(6)+1:S=7
60 READB$,C$,D$:A$=B$:C=6:D=7:GOSUB130
70 C=23:D=10:A$=C$:GOSUB130
80 IFS=1THENZ=Z-2ELSEIFS=5THENZ=Z+2ELSEI
FS=7THENZ=0:POKE&HC100,128
90 A=USR(256+Z):B=PEEK(&HC100):Z=Z-SGN(B
-128):S=STICK(0):IFSTRIG(1)=0THEN80
```

```
100 A$=D$:GOSUB130:A=PAD(12)
110 A=PAD(12):Z=PAD(14):A=USR(256+Z)
120 IFSTRIG(0)THEN70ELSE110
130 COPY(4,4)-(99,10)TO(C*6,D*8),,PSET:P
OKE&HFB02,2:FORA=1TOLEN(A$):PRINT#1,MID$
(A$,A,1);:DRAW"BL2":NEXT:RETURN
140 DATA 2100C13AF8F7CB7F20078630083EFF1
804863801AF77EBCB3FC63C210076CD7701EB7EC
B3F231140C1063F4E77131A1B121381247725237
910F1128724773A07003C4FD93C3C4F11AFC0D9C
D4EC076F3118F02ED51ED59AF32AFC02101
150 DATA C27E32B1C0462311040890026FC0ED4
41600BBDA7EC01432B3C07B32B5C0C385C032B5C
07B32B3C07A32B8C0119124ED51ED59D9626BD89
91FDA93C0060BEDB31AC60412D978C25FC0118F0
0ED51ED59FBC900008000040000000F0873
160 DATA Influenza's Wave machine,Cursor
Control,Mouse Operation,SM6BA in LINKS
```



を停止することで、機種による表示間隔の差が軽減する  
**C04F~C092**  
 合成波の各ポイントごとの表示準備⇒VDPコマンド用ワークエリアの設定  
**C093~C098**  
 VDPコマンド終了待ち  
**C099~C09C**  
 合成波の部分表示⇒VDPコマンド(LINE)の実行  
**C09D~C0A5**

合成波の表示終了判定⇒まだならHC05Fへ飛び  
**C0A6~C0AE**  
 表示後処理/もとの処理もしくはBASICにもどる  
**ワークエリア**  
**C0AF~C0B9**  
 VDPコマンド用⇒VDPレジスタに設定するデータ群  
**C100**  
 進入波のレベル⇒128を基準に

0~255の範囲  
**C101~C13F**  
 入射波の各ポイントごとのレベル⇒64を基準に0~127の範囲  
**C140~C17F**  
 反射波の各ポイントごとのレベル⇒64を基準に0~127の範囲  
**C201~C240**  
 合成波の各ポイントごとのレベル⇒入射波と反射波を足した値が入る。画面に表示される波のY座標になる

## 補足

この作品ではいくつものテクニックが使われていて、完成度も高い。また、リストも短く、マシン語も手頃な長さなので、ぜひ一度、自分の手で解析してみてほしい。きっと学べるのが数多くあるだろう。

(MORO)

postlude  
 ポストリード

# 波形の表示とワークエリアの関係

『波動実験装置』のプログラムを実行して、適当に波形を作ってみよう。画面に表示された波形は、はじめのうちは右に向かって進む。これが進入波で、画面の右端まで来ると、反射してもどってくる。このもどってくる波形が反射波で、それぞれの波形がすれちがうときにできる波形が合成波だ。

進入波と反射波はそれぞれ独立して進んでいくので、すれちがったあとはもとの波形にもどる。

画面では、合成波しか表示されないで、続けざまに波形を作っていくと、進んだりもどってきた

りするすがわかりにくい、プログラムでは進入波と反射波のデータをそれぞれのワークエリアにきちんと保存しているのだ。

下ではかんたんな波形を使って、それぞれのワークエリアが変化していくようを紹介しているのを読んでほしい。

中

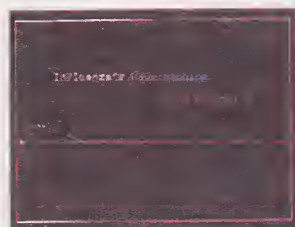
『波動実験装置』のプログラムに右のサンプルリストを追加すると、F1キーを押したときの進入波(赤い線)と反射波(緑の線)を合成波(白い線)とともにESCキーが押されるまで画面に表示する。

付録ディスクに収録されている『波動実験装置』のプログラムを眺みこみ、そのまま

MERGE "VIEW, ASC"と実行するだけで、かんたんに追加できる。(MORO)

## ■サンプルプログラム 3つの波を表示する

```
15 ON KEY GOSUB 200:KEY<1>ON
200 KEY<1>OFF:SETPAGE1,1:CLS:LINE<0,128>
-(<255,128>),7:LINE<0,63>-(<255,192>),5:
210 PSET<0,PEEK<HC102>+64>,8:FORI=1TO62
:LINE-<I*4,PEEK<HC101>+64>,8:NEXT:LIN
E-<256,PEEK<HC17F>+64>,8
220 PSET<0,PEEK<HC140>+64>,2:FORI=1TO64
:LINE-<I*4,PEEK<HC13F>+64>,2:NEXT
230 PSET<0,PEEK<HC201>+64>,15:FORI=1TO64:L
INE-<I*4,PEEK<HC200>+64>,15:NEXT
240 IFPEEK<-1044><255THEN240
250 SETPAGE0,0:KEY<1>ON:RETURN
```



### 進入波のワーク &HC101~&HC13F

40 40 30 2F 2E 2E 2F 30 31 33 30 39 38 3D 3F 40 40 40 40 40 40 40

### 反射波のワーク &HC140~&HC17F

40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40

### 合成波のワーク &HC201~&HC240

80 80 70 6F 6E 6E 6F 70 71 73 76 79 78 7D 7F 80 80 80 80 80 80 80

波形をクリアな状態にして、左の写真にあるような波形を表示してみよう。これはカーソルキーの上をちょっと押して放し左を押して作った波形だ。左にある数表は、波形が表示された直後の各ワークエリアの状態を表示に關係する部分だけ抜き出したものだ。入力によって作られた波形はこのように進入波のワークエリアに保存され、反射波と合成されて表示される。



### 進入波のワーク &HC101~&HC13F

40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 30 2F 2E 2E

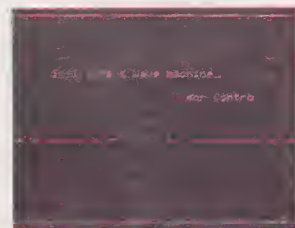
### 反射波のワーク &HC140~&HC17F

40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 3F 3D 38 39 36 33 31 30 2F 2E

### 合成波のワーク &HC201~&HC240

80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 7F 7D 78 79 76 73 61 5F 5D 5C

左の写真は、さきほどの波形が画面の右端まで到達して波形が崩れているときのものだ。そして、このときのワークエリアの状態が左の数表で、進入波と反射波の部分をよく見ると、進入波のはじめの部分が順番が逆になり、反射波のほうに書きこまれているのがわかるだろう。反射した波形は、このように反射波のワークエリアに保存されていくのだ。



### 進入波のワーク &HC101~&HC13F

40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40

### 反射波のワーク &HC140~&HC17F

40 40 40 40 40 3F 3D 38 39 36 33 31 30 2F 2E 2E 2F 30 40 40 40 40 40

### 合成波のワーク &HC201~&HC240

80 80 80 80 80 7F 7D 78 79 76 73 71 70 6F 6E 6E 6F 70 80 80 80 80 80

画面の右端で反射した波形は、反射波のワークエリアに保存される。進入波は、右に向かって進んでいき、画面の右端に反射して左右反転した反射波となり、左に進んでいくのだ。このとき、新しい波形を作ってみると、反射してきた波とすれちがうときは波形が崩れるが、すれちがったあとではそれぞれまたもとの波形にもどって進んでいくのだ。







# 右脳

MSX MSX2/2+RAM8K by FRIEVE-B

▶ 遊び方は36ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……カーソルの座標

### その他の変数

AS……キーバッファクリア時のキー入力用

A(n, m)……正解パターン

EX……経験値

I、J……ループ用

LV……レベル

P(n, m)……解答パターン

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

### ユーザー定義関数

FNL……レベル÷2+1⇒枠の行数-1の値

### プログラム解説

10 変数の型宣言/画面初期化/スプライトパターン定義/配列変数宣言

20 ユーザー定義関数定義/P L A Y文初期化/レベル初期化

30 正解・解答用配列初期化/乱数初期化

40 問題作成

50 画面表示(行180呼び出し)/正解表示(行190呼び出し)

60 時間待ち/画面表示/カーソルの座標初期化/カーソル表示(行200呼び出し)

70 トリガー入力判定⇒[入力があれば]そのマスの状態反転・表示/行100へ飛ぶ

80 スティック入力判定⇒[入力があれば]カーソル移動・表示/行100へ飛ぶ

90 リターンキー入力判定⇒[入力があれば]行110へ飛ぶ[なければ]行70へ飛ぶ

100 トリガーとスティックの入力終了待ち⇒入力がなくなれば行70へ飛ぶ

110 正解したか判定⇒[正解なら]次行へ [はずれなら]行140へ飛ぶ

120 効果音/経験値加算/レベルアップ判定⇒[レベルアップなら]経験値初期化/レベル更新/クリア判定⇒クリアなら行170へ飛ぶ

130 行30へ飛ぶ

140 効果音/経験値初期化

150 正解表示

160 トリガー入力待ち⇒入力があれば行30へ飛ぶ

170 画面消去/クリアメッセージ表示/プログラム終了

180 キー入力受け付け(キーバッファクリア)/ゲーム画面枠、レベル、経験値など表示/もとの処理にもどる

190 カーソルのスプライト消去/正解パターン表示/もとの処理にもどる

200 カーソルのスプライト表示/もとの処理にもどる

## 補足

画面の色が設定されていないところとファンクションキーの内容が表示されたままなところが気になった。プログラムの内容からいえば必要ないことかもしれないが、やはり、きちんと

### プログラマからひとこと

## 左脳を使ってはいけません

どうも。THIN FATTのシステムプログラムを担当した「まなあ」です。よしゆ/投稿したぞ/それも初投稿で採用だぜー。しかし「右脳」が採用されるとは……、さすがMFファン(何がさすがなのかわからないが)。ところでこのゲームはタイトルのとおり、右脳をつかうゲームです。左脳を使ってはいけません(???).物の位置関係を絵として覚えるのが右脳の働きです。逆に左脳は、コンピュータのように数値的に覚える働きをします。しかしまさか、「左端の上から3番目と左から2番目のいちばん下……」などと覚える人はいないでしょう。もしいたら尊敬……しません。絶対に/しかしこのゲームをすると本当に右脳がよくなります。よしゆ(FRIEVE-A)もそのおかげで記憶力がUPして高校に合格した……かどうかかわからない。最後に、くす/(FRIEVE-Q)たかい/(FRIEVE-D)テストプレイなどといってただ遊ぶだけののはやめろ/それじゃあまた。今度は昔作ったくだらないツールでも送ろうと思います。

FRIEVE-B 三重・15歳



設定したほうがいいと思う。

行180のキーバッファクリアのやり方や、クリアメッセージを表示するときにスプライトが画面に残ったままのところなどもきちんとしたほうがいい。

また、ユーザー定義関数のFNLは単純変数に置き換えたほうがいいだろう。この値はレベ

ルが変化しない限り一定で、ほとんどの場合FNL+1として枠の行数を示している。だから、例えば行30の始めで、  
L=LV/2+2  
を実行させ、FNL+1を変数Lに置き換えればすっきりしていいだろう。

(MORO)

UNOU .FDX

```
1 'SAVE" BRAIN.BAS"
10 CLEAR:DEFINT A-Z:SCREEN1,0:WIDTH32:SPRITES(0)="■■■■■■■■■■":DIM A(4,10),P(4,10)
20 DEFNVL=(LV)/2+1:PLAY"T240L8V14":LV=1
30 FORI=0TOFNL:FORJ=0TO4:A(J,I)=0:P(J,I)=0:NEXT:R=RND(-TIME)
40 FORI=1TOLV+2:A(RND(1)*5,RND(2)*(FNL+1))=1:NEXT
50 GOSUB180:GOSUB190
60 FORI=0TO300:NEXT:GOSUB180:X=0:Y=0:GOSUB200
70 IFSTRIG(0)THENP(X,Y)=1-P(X,Y):LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTMID$(" ",P(X,Y)+1,1):GOTO100
80 S=STICK(0):IFSTHENX=X+5-(S=3)+(S=7):X=XMOD5:Y=Y+FNL+1+(S=1)-(S=5):Y=YMOD(FNL+1):GOSUB200:GOTO100
90 IFINKEY$=CHR$(13)THEN110ELSE70
100 IFSTRIG(0)+STICK(0)THEN100ELSE70
```

```
110 FORI=0TOFNL:FORJ=0TO4:IFP(J,I)=A(J,I)THENNEXT:NEXTELSE140
120 PLAY"O5EDFEC2":EX=EX+1:IFEX>2THENEX=0:LV=LV+1:IFLV=11THEN170
130 GOTO30
140 PLAY"O3C+C2":EX=0
150 GOSUB190:PRINT"ANSWER"
160 IFSTRIG(0)THEN30ELSE160
170 CLS:PRINT"なかなかやるな!!":PRINT"しかし、まなあはこれでおわりじゃない!":PRINT"おきくくくくpart2でちょっとおまけのまなあよう":END
180 FORJ=0TO40:A$=INKEY$:NEXT:LOCATE0,0:PRINT"LV:"LV:"EX:"EX:PRINT"|||||":FNL+1:"LINES":FORI=1TOFNL:PRINT"|||||":PRINT"|||||":NEXT:PRINT"|||||":RETURN
190 PUTSPRITE0,(255,211):FORI=0TOFNL:FORJ=0TO4:LOCATEJ*2+1,I*2+1:PRINTMID$(" ",A(J,I)+1,1):NEXT:NEXT:RETURN
200 PUTSPRITE0,(7*X*16,7*Y*16),7,0:RETURN
```





# SKY スカイ

MSX MSX2/2+RAM8K by FRIEVE

▶遊び方は36ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標  
G、F……プレイヤーの座標増分

### その他の変数

C……そのステージで取った雲の数  
E\$……CHR\$(27)+"Y"が入る⇒表示位置指定のエスケープシーケンス用  
H……ハイスコア  
I……ループ用  
P……スコア  
R……乱数初期化用  
S……スティック入力値  
U……ステージ数-1  
V……プレイヤーの移動先にある文字のキャラクタコード

### ユーザー定義関数

FNR(n)……0~n-1の範囲の乱数(整数値)を値とする

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●プレイヤーのスプライトパターン定義●雲のキャラクタパターン定義●海と出口のキャラクタの色設定●乱数用ユーザー定義関数定義

### 2 ステージ開始

●1行の表示文字数設定●トリガーの入力終了待ち●エスケープシーケンス設定●ステージ数表示●トリガー入力待ち(行6呼び出し)●画面消去●プレイヤーの座標、Y座標増分設定●雲の表示●海の表示

### 3 プレイヤー移動

●スティック入力受け付け●入力によりX座標増分計算●プレイヤーの座標更新●Y座標増分計算●プレイヤー表示●移動先にある文字のキャラクタコード検出●移動先が雲か判定⇒【雲なら】移動先の雲消去/効果音/カーソル位置移動/スコア加算/Y座標増分設定/出口出現判定⇒【まだなら】雲表示/取った雲の数加算※次行へ【出口出現なら】出口の表示※次行へ【移動先が雲でなければ】移動先が出口か判定⇒【出口なら】行5へ飛ぶ

### 4 ゲームオーバー判定

●スコア表示●ゲームオーバー判定⇒【画面の左右が海に出たらゲームオーバー】プレイヤー消去/ハイスコア更新・表示/ゲームオーバーメッセージ表示/トリガー入力待ち(行6呼び出し)/スコア、X座標増分、取った雲の数、ステージ数初期化/行1へ飛ぶ【まだなら】行3へ飛ぶ

### 5 ステージクリア

●X座標増分、取った雲の数初期化●クリアメッセージ表示●オールクリア判定⇒【まだなら】トリガー入力待ち(行6呼び出し)/ステージ数更新/画面消去/行2へ飛ぶ【オールクリアなら】オールクリアメッセージ表示/トリガー入力待ち(行6呼び出し)/スコア、ステージ数初期化/行1へ飛ぶ

### 6 トリガー入力待ちサブ

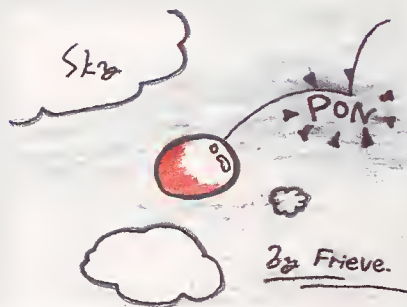
●乱数初期化●トリガー入力判定⇒【入力があれば】もとの処理にもどる【入力がなければ】行6を繰り返す (MORO)

### プログラマからひとこと

## 45万円とテレカ100枚

わーい採用だっ！ しかしなぜSKYがさいようされたのか、軍鶏specialはどうなったんだろう。うーむ。SNOWが採用された時の十倍くらい不思議だ。そのうえ10月号といえは超多量の作品が送られてくるから採用確率も低いはずだし。オマケで送った作品だし。でも選考会でビリになっている気がする。きっとそうだろう。ところで今は夏休み。高校生活最初の夏休みだから期待していたのぼう大な宿題とこのあつさとプロコンへ向けてのプログラムにもう地獄。SLIMESWORLDというRPGを作っているけど、本当に間に合うのだろうか。その前にメモリは足りるのだろうか。「STORE」も「FIRE」も「COMPANY」さえも間に合わないのか！ くそっ！ 今回のプロコンでは45万円とテレカ100枚もらうつもりだったのに！ あ！ FM音源バージョン作る時間考えてなかった！ うぎゃーっ、ひっ、ぐえーっ、がーっ、だっ、どわーっ！

FRIEVE 三重・15歳



SKY .FDX

```
1 SCREEN1,0:COLOR15,5,10:KEYOFF:DEFINT A-Z:SPRITE$(0)="<"<":FORI=0TO7:VPOKEI+840,ASC(MID$( "f" + STRING$(4,0),I+1,1)):NEXT:FORI=1TO3:VPOKE8205+I,ASC(MID$( "D",I,1)):NEXT:DEFFNR(A)=RND(1)*A
2 WIDTH32:FORI=-1TO0:I=STRIG(0):NEXT:E$=CHR$(27)+"Y":PRINTE$+"TRY STAGE":U+1:GO SUB6:CLS:X=127:Y=120:F=8:LOCATEU*2+4,16:PRINTSTRING$(24-U*4,"i"):PRINTE$ "3."STRING$(128,"p"):CHR$(11)
3 S=STICK(0):G=G-(S=3)+(S=7):X=X+G:Y=Y-F:F=F+1*(F>8):PUTSPRITE0,(X-3,Y-1),8:V=VPEEK(6144+X*8+(Y*8+1)*32):IFV=105THENLOCATEX*8,Y*8+1:PRINT " ":BEEP:LOCATEFNR(30)+1,FNR(12)+6:P=P+9+F:F=8:IFC<20THENPRINT "i":C=C+1ELSEPRINT " "ELSEIFV=133THEN5
4 PRINTE$ "##SCORE":P*10:IFY>151ORX<40RX>251THENPUTSPRITE0,(0,209):H=H-(P-H)*(P>H):PRINTE$ "%HIGH ":H*10:PRINTE$ "++GAME OVER":GOSUB6:P=0:G=0:C=0:U=0:GOTO1ELSE3
5 G=0:C=0:PRINTE$ "++STAGE":U+1:"CLEAR!":IFU<4THENGOSUB6:U=U+1:CLS:GOTO2ELSEPRINT E$ "++ALL CLEAR!":GOSUB6:P=0:U=0:GOTO1
6 R=RND(-TIME):IFSTRIG(0)THENRETURNELSE6
```



## REAL VOLLEY

リアル・バレー

MSX2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は37ページ

## 変数の意味

## 座標

W(n, m)……ポジションのX座標

X(n)……キャラクタX座標

Y(n)……キャラクタY座標

X、Y……ボール座標

## その他の変数

A、A\$、B、C、D……データ読み込み用

A(n)……キャラクタの格好

F……フォアコンタクト防止用

G……トリガ入力用

H(n, m)……ボールの飛び方

I、J……ループ用

J(n)……キャラクタジャンプ用

M(n)……キャラクタの動き用

N(n, m)……キャラクタのはみ出し防止用

P(n)……セットポイント

Q、W……ボール座標増分

Q(n)……キャラクタの向き

S……スティック入力用

S(n)……スティック入力値の変換用

SA……サーブ権

T……トリプル防止用

T(n)……得点

U(n)……使用キャラクタ

U……USR関数呼び出し用

Z……得点したチーム

## プログラム解説

10~110 REM文形式のsprayライトデータ

## 120~190 初期設定

120 文字領域・マシン語領域の確保/整数型宣言/デバイス"GRP:"のオープン(グラフィック画面に文字を表示する準備)/配列宣言

130 マシン語データをメモリに書き込む/USR関数定義/USR関数呼び出し/ボールの飛び方データを配列に格納

140~150 タイトルをページ1に作成

160 得点の数字をページ1に作成

170 コート作成/カラーパレット設定

180 ネットをページ1に作成

190 変数初期設定/変換テーブル作成

## 200~220 ゲーム初期化

200 タイトル表示/トリガ入力待ち

210 コート表示/得点、サーブ権表示

220 変数初期化

## 230~510 メインループ

230 スティック入力/トリガ入力/入力がなければ行470へ、入力があればそれに依りて行240~470へ

240~280 レシーブのかまえ

300~320 トス

330~340 レシーブ

350~370 フライングレシーブ

380~410 スパイク

420~430 ブロック

## プログラマからひとこと



## 弟です

こんにちは、弟です。このころバレーのゲームは1対1しかないですね。そこで本物に近いバレーをつくりたいと思ったわけです。でも6人にする、オーバーやアンダーのとき、Y座標もあわせなくちゃいけないから、3人にしたんですヨ。 SILVER SNAIL 兵庫・16歳

440 サーブかまえ  
450~460 サーブ  
470 キャラクタ表示  
480 ボール移動  
490~500 得点、サーブ権移動処理/セット終了判定/セット終了なら行510へ/そうでなければ行220へ  
510 セット終了処理/ゲーム終了判定/ゲーム終了なら終了処理のあと行200へ/そうでなければ行220へ

## 520~560 サブルーチン群

520 使用先取チェンジサブ  
530 ジャンプ処理サブ  
540~550 ボールを打つ処理サブ  
560 得点、サーブ権表示サブ

## 570~640 各種データ

570~580 REM文形式のsprayライトデータを展開し転送するマシン語のデータ  
640 コートのグラフィックデータ、カラーパレットデータ

## マシン語解説

## D000~D0B2

行10~行110のREM文形式のデータをテキストから取り出し、それをもとにした鏡像パターン

ンデータとともにsprayライトジェネレーターテーブルに転送する

## ワークエリア

## D101

ループカウンタ

## D102~D103

BASIOテキストポインタ

## D104

ループカウンタ

## D105~D106

転送先(VRAM)ポインタ

## D107~D108

転送元(RAM)ポインタ

## D10A~D12A

sprayライトジェネレーターテーブル作成用バッファ

## 補足

マシン語部部分で使われているBIOを紹介する。これはRAMからVRAMへデータをブロック転送するものである。各レジスタを次のように設定したあと、&H005C番地をコールすればよい。

HL→転送元(RAM)先頭番地  
DE→転送先(VRAM)先頭番地

BC→長さ(バイト単位)

(馬場俊輔)

VOLLEY .FDX

10 '00000000105020100010600000100010000  
000000000000000000000000000000000000  
020100010600000101020000000000000000  
402000000000000000000000000000000000  
001000000000000000000000000000000000  
20 '000000001030A0503000000010300010000  
000000000000000000000000000000000000  
050300000001010100010000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
000100000000000000000000000000000000

30 '040503020301000000010101000001000000  
C8C000000000000000000000000000000000  
070503010202070504000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
001000000000000000000000000000000000  
40 '0000000000000000000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
2C1000F4040C141308190000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
040C00000000000000000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
50 '0000000000000000000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
000100000000000000000000000000000000

60 '000000110002000101010202020101000000  
C0E060C00000000000000000000000000000  
010300010202020205030400000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
050300000000000000000000000000000000  
70 '000003070503061923010202050A000000  
000000000000000000000000000000000000  
030301010204040301010000000000000000  
A040000000000103030102020404030201010  
000020C040C0000000000000000000000000  
80 '000001030A070001020C0102020101020000  
00C000000000000000000000000000000000  
010000010102040404000000000000000000  
000000402060000000000000000000000000  
040C00000000000000000000000000000000



当選者発表

●9月号FFBプレゼント当選者 ①「ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンII」・プラスナリオVol.1」=宮城県>佐藤信・西村猛(埼玉県)・深井喜則(愛知県)・野首信隆(鳥取県)・藤岡浩 ②「CDドラマコレクションズ・三国志発売記念声優さんサイン色紙」=岐阜県>国定尚夫(大阪府)・塚田倫久 ③「CDドラマコレクションズ・三国志発売記念ポスター」=岐阜県>井添真太郎・加藤俊之(福岡県)・斎藤剛

次ページへ続く





```

90 '0000130F05030101030101020404040C0000
0000000000000000000000000000000000000000
1862010101020404040C00000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
040C000000000000000000000000000000000000
100 '0000060F000602120F0101020404040C0000
0000000000000000000000000000000000000000
6020303001020404040C00000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
4040C00000000000000000000000000000000000
110 '000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
120 CLEAR200;H000;COLOR3;0;0;SCREEN5;3
:DEFINT A-Z:OPEN"GRP:"AS#1:DIMM(1,2);H(28
,11);N(1,128)
130 FORI=0TO1:READAS:FORJ=0TO89:POKEH00
00:I*90+J,VAL("8H"+MIDS(AS,J*2+1,2)):NEX
TJ:I:DEFUSR=H0000:U=USR(0):FORI=4TO28:F
ORJ=0TO5:READH(I,J):NEXT:H(1,6)=H(I,2):
H(1,7)=H(I,1):H(1,8)=H(I,0):H(1,9)=H(I
,5):H(1,10)=H(I,4):H(1,11)=H(I,3):NEXT
140 SETPAGE0,1:PAINT(0,0),12:FORJ=0TO10:
PSET(J*22,6):0:DRAW"20C3"
150 DRAWMD("DDRRRUFUHEHLLDDDDRRRRRHEH
ELLLDDDDRRRURRUUULLGDDRRRRRLUULLD
DDFRUUUUGLUULLDDFRUUUUL
LG DDDRRRRRLUULLD DDDRRRRRLUULLD DD
DDRRRRHEHLLDDFFGRRUUUGHLFF":J*16+1,16)
:NEXT:PAINT(0,0),0,3:PAINT(215,5),0,3
160 FORI=0TO9:FORJ=0TO2:DRAW"532":PSET(B
+I*11+J*23):DRAWMDS("DDLUUR DD
LDR LDRDLRL DUORD LDRDL LDRDLRL LR
DD LDRUULLDRUULLD",I*8+1,8):NEXTJ,I
170 FORI=1TO5:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D
),I*2*(I-3)-6*(I-3),BF:NEXT:FORI=1TO15:R
EADA,B,C:COLOR=I(A,B,C):NEXT
180 DRAW"BM49,15404E203SER151F2C4FB3C3R2
BD2C4R2BDBL4157B15R2B02C3R2B516C4L0BR5
9HC3UL29C4L30C5R3DC4U6C5D3CL7L2U12RD11RC
8U12LC9U17FD3LC7LU3RC6F4D2H4BD2F4D2H4BD2
F4D2H4BD2F4D2H4BD2F4D2H4BD2F4D2H4BD2F4D2
U2FD3C9D14R2D12LU10C7LUHDD12FRHU9C6RU22"
190 SETPAGE0,0:W(0,0)=60;W(0,1)=68;W(0,2
)=88;U(0)=0;W(1,0)=52;W(1,1)=44;W(1,2)=2
4;U(1)=0:FORI=0TO8:S(I)=VAL(MIDS("523680
741",I+1,1)):NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO128:
N(I,J)=J-(60-I*54)*J*(J-60-I*54)*(J-186+
1*54)*(J-186-I*54):NEXTJ,I
200 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,212):NEXT:CL
S:FORI=0TO10:COPY(0,I*2)-(240,I*2),1TO(8
,64+I*2),0,COPY(0,21-I*2)-(240,21-I*2),1
TO(8,64+21-I*2),0:NEXT:PSET(50,98):PRINT
"101"(C)1992 SILVER SNAIL"SPC(49)"PUSH SP
ACE":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT

```

```

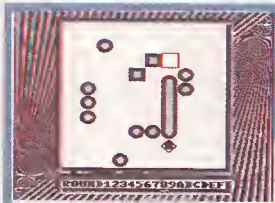
210 CLS:FORI=0TO92STEP2:CDPY(0,119)-(255
,119+I),1TO(0,211-I),0:NEXT:LINE(122,67)
-(133,68),3,B:GOSUB550:SA=0:FORI=0TO1:T
(I)=0:P(I)=0:U(I)=2:FORJ=0TO2:GOSUB520:NE
XTJ,I:PLAY"V1506C8R8C2","V1307D8R8D2":FO
RI=0TO3999:NEXT
220 FORI=0TO1:U(I)=2:FDRJ=0TO2:GOSUB520:
NEXT:U(I)=2:NEXT:X(SA)=103-94*SA:A(SA)=2
1:X=198-172*SA:Y=14:0=W:0=F:2:T=SA*3:P
LAY"V1506C4","V1307D4"
230 FORI=0TO1:S=S(STICK(I)):G=STRIG(I):I
FSTHENONA(I)+IGOTO240,240,290,300,310,31
0,320,330,330,330,340,350,360,370,380,39
0,400,400,410,420,430,440,450,460,460,47
0,450,460,460,470ELSEGDSUB520:GOTO470
240 DNSGOTO280,280,280,260,270,260
250 Q(I)=S-7:A(I)=11:M(I)=3:GOTO470
260 X(I)=X(I)+S-5:I=1-A(I)
270 IFGTHENA(I)=7:M(I)=0:GOTO470ELSE470
280 A(I)=14:M(I)=S-2:J(I)=3:GOTO470
290 IFGTHENA(I)=3:M(I)=0:GOTO470ELSE470
470THENA(I)=19:J(I)=3:M(I)=0:GOTO470ELSE47
0
300 A(I)=A(I)+1:GOTO470
310 IFM(I)THENA(I)=2:M(I)=0:GOTO470ELSEG
OSUB540:A(I)=A(I)+1:GOTO470
320 GOSUB540:M(I)=1:A(I)=5:GOTO470
330 IFM(I)THENA(I)=0:M(I)=0:GOTO470ELSEG
OSUB550:A(I)=A(I)+1:GOTO470
340 GOSUB550:M(I)=1:A(I)=9:GOTO470
350 A(I)=12:X(I)=X(I)-5+10*W(I):GOTO470
360 GOSUB550:A(I)=13:X(I)=X(I)-3+6*W(I):
GOTO470
370 GOSUB550:X(I)=X(I)-3+6*W(I):M(I)=M(I)
-1:IFM(I)THENA(I)=0:Q(I)=IXOR-(U
(I)=0):GOTO470
380 A(I)=A(I)+1:GOTO470
390 GOSUB530:A(I)=A(I)-G:GOTO470
400 GOSUB540:GOSUB530:A(I)=A(I)+1:GOTO47
0
410 GOSUB530:GOTO470
420 A(I)=A(I)+1:GOTO470
430 IFY(I)=6THENGOSUB540:GOSUB530:GOTO47
0ELSEGOSUB530:GOTO470
440 W=0:IF5=6-I*20RS=2THENA(I)=26+(S=2)*
4:W=6:GOTO470ELSE470
450 A(I)=A(I)-G:GOTO470
460 GOSUB540:A(I)=A(I)+1:GOTO470
470 X(I)=N(I,X(I)):PUTSPRITEI*3+U(I)+1,(
X(I)+2,120-Y(I)*2),12-I,D(I)+A(I)*2:NEXT
480 X=X+0:Y=Y+W+W=1:PUTSPRITE0,(X,120-
Y),3,68:IFPOINT(X+16,150-Y)<4THEN230ELSE
IFY>0THENX=X-0:D=D+SGN(D):GOTO230
490 PLAY"V1506C8","V1307D8":IFX>34ANDX<1
90THENZ=-X>112ELSEZ=-T<3>

```

```

500 T(Z)=T(Z)-(SA=Z):SA=Z:GOSUB560:FORI=
0TO2999:NEXT:IF(T(Z)>14ANDAB8((T(0)-T(1))
>1)ORT(Z)=17THENCIRCLE(174-Z*93,64+P(Z)*
9),3,14:PAINT(174-Z*93,64+P(Z)*9),12,14:
P(Z)=P(Z)+1:T(0)=0:T(1)=0:SA=P(0)+P(1))
MOD2ELSE220
510 PLAY"V1506C8R8C2","V1307D8R8D2":IFP
(Z)<2THENFORI=0TO4999:NEXT:GOSUB560:GOTO2
2ELSEFORI=0TO38:FORI=0TO2:PUTSPRITEZ*3+
J+1,(W(Z),J)*2,120,12+Z,(2+IMOD5)*2+Z:NE
XTJ,I:FDRJ=0TO4999:NEXT:GOTO220
520 PUTSPRITEI*3+U(I)+1,(W(I),U(I))*2,120
),14+I,IXOR-(U(I)=0)-4*(U(I)=0):U(I)=(U
(I)+1)MOD3:A(I)=-2*(U(I)=0):X(I)=W(I),U(I
):Y(I)=0:D(I)=IXOR-(U(I)=0):RETURN
530 X(I)=X(I)+M(I):Y(I)=Y(I)+J(I):J(I)=J
(I)-1:IFY(I)=0THENM(I)=0:A(I)=-2*(U(I)=0
):RETURN470ELSE470
540 IFABS(X(I)*2-X)<9ANDABS(Y(I)*2+24-Y)
<9ANDT<U(I)+1*3AND(F<30RT*3)>1)THENF=1-
(T*3=1)*F:T=U(I)+I*3:D=H(A(I),I+I*6*(S+4
)-(S=6)):W=H(A(I),4+I*6*(S=4)-(S=6)):RET
URNELSE470
550 IFABS(X(I)-4+8*W(I))*2-X<9ANDABS(Y
(I)*2+12-Y)<9ANDT<U(I)+I*3AND(F<30RT*3)>
1)THENF=1-(T*3=1)*F:T=U(I)+I*3:D=H(A(I),
I+I*6*(S=4)-(S=6)):W=H(A(I),4+I*6*(S=4)
-(S=6)):RETURNELSE470
560 FORJ=0TO1:CDPY(-T(J)>9)*11,23)-STEP
(10,16),1TO(145-J*57,60),0:CDPY((T(J)MOD
10)*11,23)-STEP(10,16),1TO(157-J*57,60),
0:PUTSPRITE7,(146-SA*57,55),3,62:NEXT:RE
TURN
570 DATA3E20210880110078320401ED5035D13E
201108013201D1ED63047060ADA23D0C63473E
000E10800DC227004F23E063047060ADA3D00C6
034779802312133A01D13DC214D07E7EA1A0500
010800092202D1210801ED5050D1
580 DATA2207D1012000C05C002A07D116207E47
1E08C818C817D0C26C00772315C26802A05D101
200009545D02A07D101100009C05C002A05D1013
0009545D02A07D10110000C05C002A05D10140009
545D02A02D13A04D13DC2080C000
590 DATA-4,0,3,5,9,9,-3,0,2,5,8,8,-2,0,2
,5,6,6,0,0,0,0,0,0,-7,-5,-3,7,6,6
600 DATA-6,-4,-3,7,5,5,-5,-3,-2,6,4,4,-4
,-3,-3,6,5,5,-5,-4,-4,8,7,7,-4,-3,-3,7,6
,6
610 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-9,-9,-7
,2,-2,-5,-9,-9,-7,3,-1,-4,-8,0,0,0,0,0,0
620 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-2,-2,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-9,-8,-7,7,7,7,7
630 DATA-8,-7,-6,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,0,0
,0,0,0,-11,-10,-9,4,5,5,-10,-9,-8,5,6,6
640 DATA138,255,146,147,255,152,153,2
55,211,124,138,131,146,124,119,131,137,1
,2,7,4,2,7,6,6,7,0,6,4,2,5,5,5,5,2,6
,3,3,3,3,1,2,7,1,1,1,1,4,7,4,1,1,2,4

```



# type-0 タイプ・ゼロ

MSX 2/2+ VRAM64K by 田中将司

▶遊び方は38ページ

## 変数の意味

### スプライト変数

X, Y……スプライト座標  
X(n), Y(n)……座標増分

### その他の変数

※高速化のため、1文字の変数を使い、同じ変数名を何度も使っている

A, B, C……BGM演奏用  
A(n), B(n), C(n)……BGMデータ  
D, E……矢印の進行先の座標  
D(n), E(n)……赤枠の座標  
D, F, G……オープニングデ

モ用  
F, G……物体が移動する先の座標  
H……物体の数  
H1……Hの保存用  
I, J, K……ループ用  
K……スプライトの色、BGM決定用  
L……ループカウンタ  
M……データ読みこみ用  
M\$……効果音データ  
M(n), N(n)……物体移動用  
Q, Q\$……物体配置用  
R……ラウンド数  
R\$……ラウンドデータ  
R(n, m)……仮想VRAM  
S……スティック入力用

T(n), U(n)……赤枠移動用  
V, W……物体が移動する先の座標  
Z……矢印の移動先の状態

### 物体移動ルーチン内の変数

J, K……X(n), Y(n)の保存用  
T, U……効果音用  
M, N, O, P……配列変数格納  
Q……数式(Z×17-17)格納  
V, W……コピー先の座標

### プログラム解説

10 〈初期設定〉

20~40 オープニングデモ  
50~60 変数設定/面データ設定  
70~80 BGM設定/効果音設定  
90~100 キャラクター作成  
110~120 タイトル画面表示  
130~140 バック、外枠作成  
150~160 スプライト設定  
170~180 ラウンドセレクト画面作成  
190~200 ラウンド初期化  
210~220 BGM3セット/割りこみ許可  
230~240 ラウンドセレクト用スプライト表示、移動  
250 スペースキーが押されて



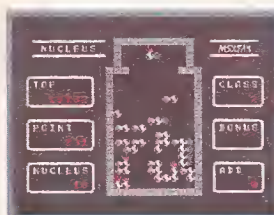
当選者  
発表

●8月号ソフトプレゼント当選者 ①「プリンセスメーカー」=〈青森県〉福岡尚孝・〈神奈川県〉渡部登美子・〈新潟県〉吉田富雄・②「キャンペーン版大戦略II」=〈群馬県〉加藤和博・〈岐阜県〉大滝直人・〈愛知県〉高橋健二・③「スーパースターズキック」=〈埼玉県〉三代倫孝・〈大阪府〉南條雅人・〈熊本県〉内山伸明









# NUCLEUS ニュークリアス

MSX MSX2/2+RAM32K by 木内ヤスシ

▶遊び方は39ページ

## 変数の意味

### 座標

X、Y……降下中のハンズの位置

X1……スティックによる移動方向(-1~1)

### その他の変数

A……クラス(クラスが10以上なら10=クラスが上がることに  
より)/スコア増分/一時変数

A\$, B, W……一時変数

C……クラス

E……エスケープシーケンス用

F……クラス更新用カウンタ

H……降下中のハンズ(1~  
15=H0+H1+H2+H3)

H0……降下中のハンズがハン  
ド上を持っているか(持っている  
=1、いない=0。以下同様)

H1……ハンド右を持っている  
か(持っている=2)

H2……ハンド下を持っている  
か(持っている=4)

H3……ハンド左を持っている  
か(持っている=8)

HE……1回の処理で消去した  
ハンド数

I、J、K……ループカウンタ

IN……名前入力時の入力文字  
コード

L……連鎖回数

N……スティック番号(0、1)

N\$(n)……第n+1位の名  
前・性別

NE……1回の処理で消去した  
ハンズ数

NU……総消去ハンズ数

NU(n)……第n+1位の総消  
去ハンズ数

NX……次のハンズ(1~15)

P……スコア

P(n)……第n+1位の得点

Q……不思議の種の色/ハンズ  
の表示パターン

R、U……ダミー

S……スティック入力値

S1、S2……効果音サブの入  
力パラメータ

T……総消去ハンズ数が、この  
値を越えたとき不思議の種出現

V……不思議の種が底に着いて  
からのボーナス期間カウンタ

### スプライトパターン番号

※かつこ内は面番号

0:核(0)

1~8:ハンド=順に上・右・

下・左で各2パターン(1~4)

9:不思議の種(0)

10:「x3」(0)

### パターン定義キャラクタ

0:ダミー

33:不思議の種

34:濁点

35(#):「種」

36(\$):「♂」

37(%):「♀」

38(&):「消」

39('):「高」

42(\*), 44(.), 45(-), 47(/):

「MSX・FAN」

95(\_):「内」

96:核

97:消滅キャラ

104、112、120、128:ハンド(順  
に上・右・下・左)

136(い)、145(あ):タイトル表  
示用

### プログラム解説

10 分岐

20~280 タイトル/トップ10  
/デモ

20~70 トリガー割り込み禁  
止/タイトル表示

80~110 タイトル点滅ルー  
プ(トリガー判定、ESCキー  
判定を含む)

120~130 トップ10表示/ト  
リガー割り込み許可

140 トリガー入力を待ちつ  
つディレー(時間待ち)

150~280 デモ

290~330 ゲーム初期化

290~300 効果音

310 画面消去/カラーテー  
ブル変更/ゲーム画面表示

320 変数初期化/仮想画面  
クリア/仮想画面の最下行に

壁(不思議の種)を描く/音楽  
終了待ち/仮想画面表示

330 BGMのワーク初期化  
とBGMスタート

340~650 メインループ

340~360 BGMのテンポ設  
定/スプライト消去/変数設  
定・更新

370 不思議の種出現判定

380~430 次のハンズ表示

440~450 変数初期化/衝突  
判定(終了判定)とそのときの  
ハンズ表示

460~570 ハンズの降下ルー  
プ

580~590 着地したハンズの  
表示

600~640 不思議の種着地時  
の処理

650 高速降下/消滅/スコ  
ア加算/スコア表示

660~810 ゲームオーバー

660~670 BGMストップ/  
効果音/「THE END」表  
示

680 トップ10入賞判定

690 「TOP n」表示

700~760 トップ10更新/名  
前入力

770 名前を入力しなかった  
とき

780 効果音

790~800 性別入力

810 効果音/名前・性別の登  
録

820~1110 サブルーチン群

820~880 衝突判定

890~950 ハンズ表示

960~1010 スコア加算

1020~1050 スコア等表示

1060~1070 効果音

1080~1090 トリガー割り込  
み処理(トップ10、デモ・タイ  
トル)

1100~1110 画面表示のオ  
ン・オフ

1120~1190 プログラム初期化

1120~1130 マシン語領域確  
保/画面初期化/乱数初期化

/型宣言/FN関数定義/プ  
ログラム定数設定/トリガー

割り込み定義/ストップキー  
割り込み定義/変数初期化

1135 タイマー割り込みフッ  
クの退避/ストップキー割り

込み許可

1140 お待たせメッセージ/  
スプライトジェネレータテー  
ブル設定

1150 パターンジェネレータ  
テーブル設定

1160~1165 USR関数定義  
/マシン語書き込み

1170~1180 BGMデータ書  
き込み/文字フォント書き変  
え(英字と一部の記号)

1190 トップ5初期データ読  
み込み/タイマー割り込みフ  
ック書き換え/効果音

1200~1220 ストップキー割り  
込み処理

1200~1210 画面モード初期  
化/「内」のパターン定義/効  
果音/BGMストップ

1215 タイマー割り込みフッ  
クの復帰

1220 謝辞

1230~1790 データ

1230~1260 スプライトジェ  
ネレータテーブルデータ

1230~1310 パターンジェネ  
レータテーブルデータ

1320~1545 マシン語データ

1550~1580 BGM音程デー  
タ

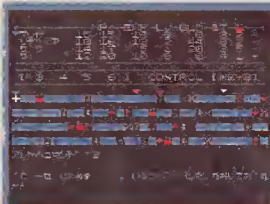












# NEO ネオ

MSX MSX2/2+RAM32K by ZOMBIE SOFT

▶遊び方は40ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……スプライトの表示座標算出用

### キャラクタのパラメータ

- AT(n)……攻撃力
- DR(n)……薬の数
- HP(n)……体力
- LV(n)……レベル
- MX(n)……体力の最大値
- NA\$(n)……名前
- X(n)、Y(n)……マップ上の座標
- ST(n)……コントローラーの種類
- PT(n)……パートナーの番号
- RN(n)……戦闘に参加しているかのフラグ
- DF(n)……防御しているかのフラグ
- YK(n)……手紙、薬草などイベントクリア用アイテムの有無
- HO(n)……1回休みのカウント用

### モンスターのパラメータ

- MC(n)……スプライトの色
- MH(n)……スプライト番号
- ML(n)……体力
- MN\$(n)……名前
- MS(n)……攻撃力
- MV(n)……倒したとき手に入る経験値

### その他の変数

- A\$(n)……マップ表示用
- A1\$(n)……画面消去用
- AT……戦闘時の攻撃目標
- BM……モンスターを倒すイベントのときの倒すべきモンスターの番号
- CL\$(n)……0～4選択コマンド用文字列
- CM\$(n)……戦闘時のコマンド選

### 汎用文字列

- CS\$(n)……コマンド文字列消去用
- CN……依頼主のY座標
- CR\$(n)……依頼内容
- CT(n)……それぞれの街にいる依頼人の数
- KC……依頼の種類
  - 0：依頼がない
  - 1：モンスターを倒す
  - 2：薬草をとって来る
  - 3：手紙を届ける
- M(n,m)……マップ(1マス単位)
- MS……達成した依頼の数
- MU……依頼の目的地の地形
- MV……戦闘に参加している人数
- OX、OY、OB……コンピュータ担当キャラ移動用
- SE……ルーレットの値
- TN……依頼の目的地のY座標
- TN\$(n)……街の名称
- WA……戦闘時のメッセージウエイ

## プログラム解説

### 初期設定

- 5 スプライト定義ルーチンへ(この行は編集部が付け加えました)
- 10～150 初期設定/変数初期化
- 160 タイトル画面サブへ/ゲーム画面表示サブへ

### メインルーチン

- 170 誰の順番かを表示する
- 180 入院中かの判定
- 190 コンピュータの担当キャラクタだったら、ルーレットの値を設定し、行270へ
- 200 ルーレットの処理
- 210 進める数を表示
- 220～250 移動処理
- 260～300 コンピュータの担当キャラクタの移動処理

### プログラマからひとこと

## 弟切草を作りたい

なんでこんなプログラム 採用されるんだ、と思う人もいるでしょうが、載ってしまったんだからしかたがない。とくに書くことはないの、最近やってみておもしろかったゲームについて書きます。といってもMSXのゲームではなく、スーパーファミコンのゲームで、弟切草というゲームです。プレイすることによって変わるシナリオ、タイミングよく鳴る効果音やBGMなど、ほんとうによくできています。こういうゲームを自分でも作りたいのですが、ちょっと無理か。最後に、もっとまじなペンネームにするんだと今になって後悔しています。もし、またプログラムが載るようなことがあっても、そのときはペンネームが変わっているでしょう。

ZOMBIE SOFT 北海道・20歳



- 310 コマの表示
- 320 進める数が0になったら行360へ
- 330 コンピュータ担当のキャラクタだったらその場所で止まるかどうかの判定
- 340 コマの表示
- 350 REM文
- 360 ワーク変数の設定
- 370 イベント処理
- 380 止まった地形の処理へ分岐
- 390 次のキャラクタへ
- 400～420 モンスターが出現するか判定/戦闘サブへ
- 430～460 上下移動
- 470～480 薬草を手に入れる
- 490～560 依頼人の処理
- 570 イベント達成
- 580～610 シームルグとの戦い
- 620～630 宿屋の処理
- 640～660 道場の処理
- 670～680 薬屋の処理
- 690～790 仕事人の処理

### 戦闘

- 800 REM文
- 810 パートナーを呼び出すか判定

- 820 だれが戦闘に参加するか判定
- 830 モンスターのパラメータ設定
- 840 キャラクタ、モンスターの名前表示
- 850 最高レベルのキャラクタ(BE)と、そのレベル(BL)を格納
- 860～870 モンスターのグラフィック表示
- 880 順番の設定
- 890 メッセージの消去
- 900 だれの順番かを表示
- 910 モンスターの攻撃目標を決定
- 920～960 人間の担当キャラクタだったら行970へ/コンピュータ担当キャラクタの行動決定
- 970 コマンド選択
- 980 もし「1」を指定したら敵を攻撃する
- 990 選択したコマンド表示/薬を使った処理
- 1000 防御処理
- 1010 逃げる処理/もし全キャラクタが逃げたら戦闘終了
- 1020 攻撃処理







[illegible]





# DELVINDUS

テルビンダス

MSX MSX2/2+RAM32K by TPM.CO SOFT WORKS

▶遊び方は41ページ

## テープユーザー

まず、リスト1を打ちこんでセーブする。このときリスト1の行180の「RUN「DLVINDUS.B」」を「CLOAD」と書きかえること。次にリスト2を打ちこんでつづけてテープにセーブする。

遊ぶときはリスト1を読みこんで実行。しばらくするともう1つのプログラムを読みこむので、読み終わったらRUNでゲームが始まる。

## ファイル解説

DLVINDUS.FDX……マシン語プログラム、USR関数、各種データ設定。メインプログラム起動

DLVINDUS.B……ゲー

プはグラマからひとこと

ムのメインプログラム

D、DT……セーブデータ。セーブするとできる

以下、「DLVINDUS.B」についての説明です。

## 変数の意味

### あくま

M(n)……HP

M(n+5)……ほのお

M(n+10)……みず

M(n+15)……ち

F(n)……0=フリー、1=任

務あり、2=他の建物の任務、

3=実行中

I(n)……装備品番号

T(n)……目標建物

S(n)……任務番号

L(n)……現攻撃力

D(n)……0=異常なし、1=

異常あり

C/(n)……売買物品の値段

A(n)……売買物品の番号

E(n)……売買物品の数

R(n)……任務状況(-1=成

功、-2=失敗、0以上=継続)

X\$……現在のアイテム

FO……入れる村の上限番号

### 村

N\$(0)……“兵王呪人／祈娘”

N\$(n)……“HXYNAE人

構成～”(H=建物の耐久力、X

Y=建物の位置、N=建物の種

類、AE=倉庫物品番号・数)

N\$(n+TN)……売っている

もの(1バイト)・その数(1バ

イト)～

N\$(TN\*2+1)……村MA

Pデータ

N\$(TN\*2+2)……勇者／

神の攻撃パターン

H(n)……村復興カウンタ

TN……建物の数

GH……勇者／神のHP

TU……規定攻撃ターン

FC……復興までの年数

FT……イベント種類(1=話

のみ、2=勇者戦闘、3=あく

まふえる)

FU……イベントカウンタ

FG……イベントことばデータ

カウンタ

## プログラム解説

※作者の希望により、REM文に対応する行を省略しました。

30～170 フィールドモード

40 アイテムが多いときの処

理

70 村に入れないときの処理

110～140 セーブ・ロード

160～170 カーソル移動サブ

190～320 初期設定

340～450 文字表示サブ

450 WIDTH切り換え処

理

460～850 村モード

470～490 画面表示他

520 全滅判定

530 ターン=0なら強制終了

560～590 略奪品を加算して

フィールドに戻る

620 建物番号をサーチ

680 全体ウィンドウ処理

700～730 相手の装備などを

表示

740～800 任務作成

820～840 売買任務作成

870～1400 任務実行(戦闘)

870 魔王による全つぶし

880～910 建物つぶしアニメ

1000～1150 神／勇者戦闘

1160～1190 悪魔が民衆をた

たく

1210～1250 売買任務実行

1270～1290 民衆の反撃

1300 実行継続フラグチェッ

ク

1320 建物こわせ実行

1330 倉庫おそえ実行

1370～1400 任務実行状況表

示

1420～1480 アイテム使用ルー

チン

1500～1820 サブルーチン群

1500 アイテム加算サブ

1510 あくま退避サブ(あく

まはらい・建物こわれる)

1520 パッシブ音サブ

1530～1540 コマンド選択サ

ブ

1550 民衆フラッシュ(たた

かれたとき)

1560 たたく相手をサーチ

1580～1620 あくまパーティ

を順にならべる

1630～1640 あくまパーティ

表示

1650 建物内の民衆表示サブ

1660 コマンドウィンドウ表

示

1680～1690 アイテムウィン

ドウ

## 愚民どもめ～

ゲームとは知的な遊びであり、ボーと遊ぶのではゲームではないと、F FIVをウェイト1で通して解いた私は思うのである。で、テルビンダスです。作るキッカケは、民衆をおそう立場、建物ガンガンやって人がキャーと逃げて、ヘッヘッヘとニヒルに笑う悪魔とゆーのをロールプレイできたらなと思ったことからでした。たとえばあなたの倫理観が許さずと、やる以上はなりきって「ホレ行け～めはは愚民ども(?)め」と遊んで下さい。今回はゲーム性と自分のイメージとの兼ね合いがムズカしく、ゲームシステムは二転三転、コマンドウィンドは直前になって疑似マウスシステムに変更したり大変でした。内容も変貌しまくって、逃げまどう人はどこへやら、なんかパズルになってます。困ったものです。今回もスクリーン1でこたわってみました。貧弱だけど味があるでしょう? MSXで作るならMSXの特性を生かさなくちゃ意味ないもんね。では次作にて/ P.S. MADテープに凝ってます。TPM.CO SOFT WORKS 東京・25歳



MSX 32Kに対応! 石版派なRPG風パズル! 悪魔に任務を与え同時実行させる相棒や 運物クワック等の斬新なシステム(苦労はた...). 旅をする勇者! などなど。ご意見 ご感想 お待ちしております。(希望者には内部資料をせまあげます!)







[illegible][illegible]

1100 DATA PR@IBLW,@B@M?%,@@B@HQQD,@BF  
FA,ABHGDI,,M1@X@J6X@J5X@L5A7JX@I7@X  
AH7@X@I5R@J@R@X@K2SXA12TX@L@R@Y@J3SXA1CX  
@H3,0  
1110 DATA @BFTD@N,DF@IKGGB,AAAA?``,`AD@  
M7Q,,M@TCIB@V@I7I1E@H@J@C@I2H1JB1G1A  
605035H@H4E13I@H4KAH7@J,  
1120 DATA B@C@J@H@,B@FJ@AGB@MEQ`,`P205DK2  
L31J@U@J3X@AQ@J31C@H@K@A@H7IHCIT1I@I7M  
73H@I711H@7I2@B@J7J2,1  
1130 DATA C@FY,E@D@H@B@B@M@B,@HEM@D7,,C@  
I7H7R@K7@H@B@H3N@A@I2@H@X@I2@H@X@JYIY14  
@@G@H@L7N@6,0  
1140 DATA @@M@N@L,B@B@M7D@?%,@E@B@M7D@D@,  
@B@M?%,,,K77K@N1@D@E,X@Q@T@D@P@BKA@R@N@  
@R@N3I1,0  
1150 DATA @CF,@B@A@I@B@M@M@,@FC@GJ,,K75J  
6M3D2@G@I\_Y@P31@D1C@I@K@A@B@O@N@Q3U1,0  
1160 DATA @CF,@E@J@G@M@,@B@C@M?,@J@B@C@M?,@B@D  
C@M?,@B@D@M?,,,05T6P@H@U@P5@H@E@R@H@O@B@O@C@  
A@O12@Y@C@B@C@I@C1A1@O@A2@D1@L6,022211  
1170 DATA @@@@B@H,@NA@F@,@KF@D@`,`@MIE M  
?%,M@H7P@H,V@D@S@,T7I67I7H@H@76H@C7H5@B7  
6K76K74@D72H I12H@A@U@K7@B@B@J@B@K@A@R@I@N@B  
C15KA@K7I03,  
1180 DATA M@,E@@M@M7D@Q@D@D@D@D@G@,N5J71@7@  
M@X4M7H4M@X@JY1@H@X7@J7I1X@H7@JX7H@X@H7X@  
H7I1Y@H7I27I1,0  
1190 DATA ?2FC@I,@GIDM78@B@G@,@@@B@Y@D@B@,  
BIEFC`,`@EJ@P@G,@KJ@M7?%,@@@B@,P@H@,Y@,F  
C1J73J171HC@H@I1J4@H@M2Z15J@I@7I7H@L6I@  
L4K@X@K@I@C@I1G@H1J@D@H2H@C@,0  
1200 DATA @B@F,@P@P@G@G@M,@B@C@M?@Q@Q@Q@,@C  
C@M?,@AD@M?,F@,,L4K@3M@I@B@C@M7@X@R@H@S@D  
A@B@X@H@X@J@Q@U@I7@EJ@Z@J4L3,2  
1210 DATA @C@C@B@D,@C@A@E@,@C@A@E@C@D@,H@D@  
E@`,`@GECM?,@HEG@H@,,@R3U71@W@P@R@Q@V@I@A  
2@B@B@H7A@G@A@C@C1@A3@A@Y@B@I@Y@B2CZA1@I@I@  
@C@B@C@A1@I7@D71E2A,001  
1220 DATA @@@@B@,@A@F@Q@,M203ITJ1JDAI@I@C  
K@Y2ICJ5L3,0  
1230 DATA @E@,@F@E@G@H@M,FZ,U27R@A@U6T2E4@S  
S1@D@B1E3@U1@1X2@A3X2@T@O\_X2@T2@I4Y@S  
@3B@S@A72@B@B@Z,112  
1240 DATA @@E@D@L2,@K@D1C`,`@A@G@F@C@,@B@H@J@C  
`,`R@D@V@D,C@F@J2@,P@S@N,I7@R7K@M@S@J@B@H@Q2H@M  
C@P@H3J2J@A@I1J4J@I@B7H7H@L@I7I1JH@B@L@H@B@I  
43@H@I@I2I1C@I@I@H@N@K12I@I@H@I@I@E1@M2,0  
1250 DATA @@@@E,@K@A@D@,X5@D7@D7@T3A@R@B@7  
5@B@D@B72@A3@P@A@F@3@P11@E1@A3@P@D@B5CA3@P@D@  
7@C2@S@B@7@6@G7@E1,11@H0222  
1260 \_\_\_\_\_  
1270 QELINDUS (A)  
1280 TPI,CO SOFT WORKS 1992.JULY  
1290 \_\_\_\_\_

## リスト2

DLVINDUS.B

```

00  GOTO 180
20  --- FIELD
30  FX=0:I=(FT=2):FT=0:FG=FG-I:FU=FU-I:MF=
MF+(MF=-1 AND FU=32):SD2=7:184:POKE(1,
P-I):V=USR6(2)+USR5(0)+USR2(0):US=USR5(1):
F=0:VPOKE 2336,208
40  MD=0:I=I LEN(X$)>20 THEN AS=US(47+P):P
=1:GOSUB330:GOSUB1430:GOTO 40
50  US=USR2(0):PRINTG$"#X"
60  SF=1:X=X-X:Y=Y:GOSUB 160:XX=X:YY=Y
70  SF=0:I=I:FF THEN US=USR(255):FOR I=0
TO 15:SD=SD+6.31-I*2:VPOKE 2074,229+(1M
OD4<2)+5:NEXT:GOTO60
80  IF J>1 THEN GOTO 60
90  IF J=0 THEN GOSUB 1420:GOTO 50
100 --- RECORD
110 IF MF=-2 THEN FT=3:F6=132:G6=13:GOTO
500
120 AS="---とちあひや?E ちひE けちけE けちちてん?
":LL=3:GOSUB 340:SS=K-1:AS=US(13+K)+E ち
ちのちひE ちちちひ:LL=2:(ON-(K-1)IGDSUB340:
1-I-SS*(K=2) GOTO 50,140
130 OPEN"D.DT"FORINPUTA$#1:INPUT#1,G1,H,
C1,AM,FU,F,G,F0,F,K,MF:FOR I=0 TO 78:J=15:
INPUT#1,H(I%2),M(I),I(J),D(J),L(J):NEXT:
FORI=1+I029:INPUT#1,E=POKE DB+I*2,E:NEXT:
INPUT#1,X$:CLOSE#1:AS="":GOSUB360:GOTO30
140 OPEN"O.DT"FOROUTPUTA$#1:PRINT#1,G1,H,
C1,AM,FU,F,G,F0,F,K,MF:FOR I=0 TO 78:J=15:
PRINT#1,H(I%2),M(I),I(J),D(J),L(J):NEXT:
FORI=1+I029:E=PEEK(DB+I*2):PRINT#1,E:NEXT:
PRINT#1,X$:CLOSE#1:AS="":GOSUB360:GOTO
30
150 --- MOUSE
160 S=STICK(0):X=X-((S+1)*3=1)+(S*3=2):Y
=Y-((S+1)*3=1)-((SAND7)<3)*(S>0):X=X AND
(63=Y AND 63
170 A=X*2:8=Y*2:V=6144+A+B*32:I=VPEEK(0):
J=USR4(0):VPOKE 32,-J*(FMS30)*101:PUTSP
RITET,(X*64+Y*4-8),15,49:VPOKE U,I:IF S
TRIG(0)=0 THEN 160 ELSE RETURN
180 --- CHR WRITE
190 DEFINTA-Z

```

[illegible][illegible]











準を長くするフラグ  
**WP**……パターンを書きこむページ  
**KS**……攻撃回数  
**TM**……(TM/60)秒待つルーチンへの引数  
**GF(n)**……各プレイヤーのヒットフラグ(n=1か2)  
**CR、CS**……コンピュータが撃つ角度とスピード  
**NF(n)**……自爆中に表示するスプライト番号(n=1か2)  
**U1、U2**……思考ルーチン内部で使用

## プログラム解説

**10~50** コメント  
**60~130** ワークエリアのクリア/スプライトの設定  
**140~340** ワークエリア、変数の初期化  
**350~710** プログラムの流れを制御するコアプログラム/勝敗判定  
**720~1230** (プレイヤーのキャラクタ選択部)選択画面の描画/プレイヤー1の選択/プレイヤー2の選択/実際に選択するときに出すワケやデータ(PLANET NAMEなど)を表示するサブルーチン  
**1240~1370** パレット設定サブ  
     1330~1340 ゲーム中のパレット  
     1360~1370 プレイモードセレクト時  
**1380~1500** フォントプリントサブ。A\$に文字列を入れX、Yに座標を入れて呼ぶ  
**1510~1560** 星の描画サブ

**1570~1700** ゲーム画面作成サブ  
**1710~2370** 角度、スピード入力サブ  
     1750~1760 WIN数の表示  
     1780~1850 太陽風の設定  
     1890~1920 プレイヤー1入力  
     1930~1960 プレイヤー2入力  
     2000~2050 ミサイルの座標、速度を求める  
     2060~2070 ブトレマイオス用にスピードを上げる  
     2150~2260 角度入力部サブ  
     2270~2370 スピード入力部サブ  
**2380~2410** フォントプリントルーチンで表示される字の色を変更  
**2420~2550** ミサイルグラフィックの表示サブ  
**2560~2770** メインルーチンサブ  
     2570 当たり領域の計算  
     2590~2620 ミサイルの座標計算  
     2630~2660 ヒットチェック  
     2690~2700 自爆判定  
     2710 画面外チェック(-10、-100)-(265,312)からはみ出すとミサイルは自爆する  
     2740~2750 COM自爆判定  
**2780~2910** ヒットサブ  
**2920~3010** COMプレイヤーの角度、速度入力用擬似スティック入力サブ  
**3020~3370** COM思考サブルーチン ※後述  
**3380~3430** 破片テーブル作成サブ

**3440~3500** 自爆サブ  
**3510~3770** クリア処理サブ  
**3780~3950** デモルーチン  
**3960~3980** ポーズサブ  
**3990~4190** デモルーチン2  
**4200~4210** 画面クリア(黒色)  
**4220~4730** セレクト画面時のルーチン  
**4740~4760** デモルーチン2を実行中にボタンが押されたらセレクト画面へ  
**4770~4890** 乱入割り込みサブ  
**4900~4920** 変数をメモリへ退避するサブ  
**4930~5080** ゲームオーバー処理。終わったらセレクト画面へ  
**5090~5170** オールクリア時のトータル表示部。終わったらゲームオーバーへ  
**■COM思考サブルーチン**  
     大まかな考え方を示します。  
     このゲームでは目標のY座標が自分とおなじ場合について、どの方向から太陽風が吹いても当たるように、すべての角度の場合についてデータを取ってあります。しかし、実際には自分と目標のY座標はずれていますので、このままでは目標には当たりません。  
     そこで、X軸を目標に向けて設定し、太陽風の向きを新しいX軸によって補正します。あとはデータを持ってきて代入すればよいのですが、Y座標がずれると目標との距離がのびることになりますので、それを補正したり、当たりすぎてもおもしろくないのでぎりぎりです外れるように細工したりしています。  
**■VRAMのページ割り当て**

ページ0 ゲーム画面  
 ページ1 YOU WIN/画面  
 ページ2 モードセレクト(タイトル)画面  
 ページ3 キャラクタデータ、フォントデータ画面(「PLANET3. GRP」)+ゲーム中グラフィック退避用(右半分)  
**■ワークエリア**  
**D400~D6FF** 照準の座標360度分  
**D700~D9FF** 同上(MARTIS用)  
**DF00~DFFF** ヒット時に使う破片テーブル  
**E000** ここに数値を入れてA=USR(0)を実行(0=惑星破壊、1=PSGINIT、2=CAPSLAMP)  
**E001~E002** 飛び散る点の中心  
**E004~E008** BASICの同名変数の保存エリア  
**E009** 1ならデモルーチンを実行しない  
**E00A~E010** "RESULT"で表示される各惑星を破壊するのにかった攻撃回数  
**E011** 0=CAPSランプを消す、1=CAPSランプをつける  
**E012** ラウンド数  
**E013** プレイヤー1の勝数  
**E014** プレイヤー2の勝数  
**E015** 乱入すると1  
**E016** 0=ノーマルランク、1=エキスパートランク  
**E017** 敵と打ち合った回数  
     (Oro)

## アフター・ジ・アル甲3

9月号のサンプルプログラムは約140万年かかる?

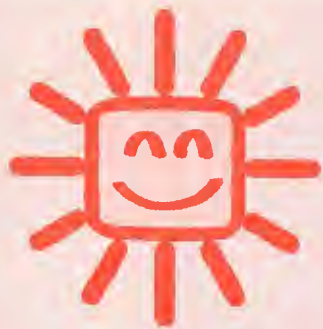
9月号の騎士順歴問題サンプルプログラムを実行した人はいらるだろうか? 実行してみたとしても、たいていの人は、とくに諦めたと思うが、まだしぶとく実行させている人に引導を渡さなくてはならない。  
 MS-DOS版N88BASIC(86)に移植してコンパイルし、

PC-9801NLで実行してみたところ、半月ほどたった時点でも、32手目までは最初を選択される手から変化していなかった。担当者がいちいちプログラムを作ってその実行結果から判断したところでは、7手目に変化しない限り、解が表示されることはないように思われる。こ

のことから、解が表示されるまでの時間を概算してみよう。  
 1つの手の変化が少な目に見て平均2通りあると仮定すると、 $2^{32-7} \times 0.5 \div 12$ 年かかることになる。つまり、約140万年だ。これは、とても大ざっぱな計算なので、ずっと速いかもしれない(たぶん、そんなことはないだ

ろう)、ずっと遅いかもしれない。しかし、われわれが生きている間に解が表示されることは期待しないほうがよさそうだ。もっとも、「7手目に変化しない限り解が表示されることはない」という仮定が誤っている可能性もあるが……。  
 (ANTARES)





# あしたは 晴れた!

## 今月のテーマ

付録ディスクにいいだ  
いほーだい、ふたたび

1セクタごとにスタッフの智恵  
と苦勞と思いがこめられている  
付録ディスク。1年前に比べ確  
実に進歩したにちがいない。

Mファンに付録ディスクが付いたのはいまから1年前。「値段が高い」「テープユーザーを見捨てるつもりか」などなど、あまりいい声がか聞こえてこなかった。あれから1年。今回はどんな声がか聞こえてくるのだろう。

●Mファンと付録ディスクを箱にまとめておいたらゴミと間違えられて捨てられてしまった。父親は事の重大さに気付いていない。=大阪府・池田圭(21歳)

……。かわいいすぎて声がかでない)

●付録ディスクにいたいこと? それはタイトルCGのことだ。やたらにシリアスではなんか暗いんですよ。CGにストーリーを持たせたのがいけないのではないのでしょうか。やっぱり中身にあったタイトルCGにしないでほしい、ということでもっと楽しい感じのCGに出来ないだろうか?(個人的には1991年11月号のタイトルCG、青リンゴを食べているシニリアとルーシャオがよかった)=新潟県・さんぽん(?)歳)

編集部でもタイトルCGが暗いなあとはいじめていたのだ。ライトスタッフの木村さん、みんながシニリアの笑顔が見たがっているのをお願いします。

●最近、付録ディスクがRPGの主人公みたいにどんどん性能がよくなっていくのはいいけど、圧縮してあるプログラムが多くなってきて、どんどんユーザーディスクが必要になってきているのが嫌だ。=富山県・国沢晃(16歳)

最初にうれしいほめ言葉をありがとう。

「どんどんユーザーディスクが必要になってきているのが嫌だ」とあるが、いまの付録ディスクにCGコンテスト、オールディーズのゲーム、ファンダムD部門作品などを圧縮しないで、1枚にまとめるのは不可能なのだ。ほかにも「圧縮解凍の作業がめんどろっどだ」「ブランドディスクが何枚あってもた

ない」などの不満を書いてきた読者がいたが、それらを解消するためのHASEMAKOKの提案を紹介しします。

●付録ディスクを解凍なしの2枚組にできないでしょうか? オールディーズはまだいいとして、ほかのは手間はかかるし、結局ディスクを買うのにお金はいるし。もし、それがだめなら、CGコンテストだけでまとめたものを3、4か月ごとに別売りすればどうでしょう。=兵庫県・HASEMAKO(?)歳)

付録ディスクを2枚組にするのは大冒険だ。2枚組にし、定価があがったMファンをみんな喜んでくれるかな? それに、CGコンテストの作品を切り離してしまうのはさみしい。みんなそろった付録ディスクが楽しいのだ。

●Mファンの付録ディスクはひとことという「本誌の補助目的プログラム、データの寄せ集めにタイトルとメニューを付け加えたもの」である。これではいつまでたっても付録ディスクの地位向上(?)は望めない。もっと付録ディスクの「ディスク」という特性をいかした、極端なことをいえば「本誌なんかなくてもいいディスクにしてほしい」と思う。=神奈川県・長野誠(15歳)

えっ、付録ディスクの地位向上? そんなことまでいいだすとねえ。べつに「本誌の補助目的」の立場でいいのでは。本誌と付録ディスクの調和を活かしたMファンがいいと思う。

●今のMファンはテープユーザーのことを考えていない。長いプログラムリストは載せていないし、付録ディスクにはテープユーザーにできないゲームは入っているし……。ディスクユーザーのほうが多いというのわかります。それでもテープユーザーはいるし、これは付録ディスクがほしくないのに買う人がかわいそうです。だから、付録ディスクを別売りにし

て、本にプログラムリストの解説をのせて。=兵庫県・ディスクユーザー(16歳)

やはり今回もきてしまった、テープユーザー擁護の意見。その方式もちろん考えたが、それではコスト的にMファンそのものが成り立たなくなってしまうのだ。

ただ、どういうわけか、こういう意見の主は、ディスクユーザーが多い。本物のテープユーザーの意見はあまり来ない。なぜだろう。

テープユーザーといえば、こんなホロリとするような意見もある今はテープユーザーだが、近い将来ディスクユーザーになる予定のライトウイング14クンからの手紙。

●ボクはMSX1・RAM32Kのテープユーザーです。従って付録ディスクで遊んだことはありません。でも、以前はたまにしか購入しなかったMファンを、付録ディスクが付いて以来、定期購読するようになりました。というのは確かに12月号の波路出右衛門之介氏のように付録ディスクをホコリのように思っている方もいるわけですが、ボクにとっては違うからです。ボクにとっての付録ディスクは(ちよっといい過ぎかもしれませんが)未来の希望なのです。編集部意見にもありましたが、これからターボRを買ったときの楽しみにしておく。まさにそれなのです。受験が終わって、バイトして、ターボRを購入し、たまりにたまった付録ディスクで一気に遊ぶつもりです。=岡山県・ライトウイング14(17歳)

ということは、ライトウイング14クンのところには、未使用の付録ディスクが今月号で13枚もたまっているわけだ。見事、大学に合格してはやく付録ディスクで遊ぶ日々がくることを願っている。

次は、以前はテープユーザーだったが、今はディスクユーザーになったファンダム常連TPM、COクン(以前、「大作ここに完成、近日発売!」のテーマで紹介した

『DELVINDUS』は今月掲載)のテープユーザーに対する呼びかけと、今のディスクユーザーのアマチュアプログラマに対するちょっとした批判を含んでいる意見。TPM、COクンの意見はいつも厳しい。

●残念ですが、プログラムのレベルが下がっていると思います。ディスクだとどどん作ってファイルにしておけばいいのだから、遅くなければ短くしたりする必要はないでしょう。しかし、短くするのだから、楽しみのうちのはず。さらに、短くしようとする過程で、「本当にこの部分は必要なのか」と何度も考えて、そうして洗練されていったように思います。天才に制限は必要ない。だが、天才でないと感じているなら制限を設けないとだらだらするのです。テープユーザーなら判るでしょう。しいたげられたテープユーザーより立上られ! もはやディスクユーザーとなったわたしでもテープ精神はある。待っているぞっ! =東京都・TPM.CO(25歳)

プログラムのレベルがあがっているか、さがっているか、人によって感じ方はさまざまだ。最近、レベルが高くて……という意見もよく聞く。これを読んでいるキミはどう感じているだろうか。

それにしても、いつまでもテープユーザーのことを忘れないという気持ちは、りっぱだと思う。たしに、アマチュアプログラマの精神は、掲載されたりリストを打ちこみ、テープにセーブするという「制限」のなかでつちかわれてきたのはまちがいない。テープユーザーに対しては、現時点では不要なディスクを押しつけている格好のMファンが、こういうのもなんだけど、がんばれテープユーザー、がんばれアマチュアプログラマ。

来年このテーマでやりたいと思っている。そのときは、RPGの主人公みたいな付録ディスクはもっと成長しているだろう。(ち)



# ダイナミック侍

◎ 博士と王様 岐阜・17歳

DYNAMIC .FMX

# OUTLAW

●ニジンスキー平野 北海道・18歳

71



```

260 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$
270 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D0$,E0$
280 PLAY#2,A2$,80$,C0$,D2$,E2$
290 PLAY#2,A3$,80$,C0$,D0$,E0$
300 PLAY#2,A4$,B1$,C1$,D0$,E0$
310 PLAY#2,A3$,80$,C0$,D0$,E0$
320 PLAY#2,A4$,B1$,C1$,D2$,E2$
330 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C5$,D5$,E5$
340 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C6$,D6$,E6$
350 PLAY#2,ZZ$,C5$,C5$,D5$,E5$
360 PLAY#2,ZZ$,C5$,C6$,D6$,E6$
370 PLAY#2,A5$,C5$,C5$,D5$,E5$
380 PLAY#2,A5$,C5$,C6$,D6$,E6$
390 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C5$,ZZ$,ZZ$
400 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C6$,DAS$,EAS$
410 GOTO 250

```



オリンピックを見てたせいで、毎日いろいろな国の国歌を聞いたのだった。中国の国歌が面白い。それぞれのお国がらと国歌の印象がマッチしているかどうかは、やや謎もありますが、少なくとも日本の国歌ほど基本テンポがゆっくりでリズム感に乏しいものはないだろうな。この作品はゲーム中の架空の国の国歌なのですが、それにしても国歌風のイメージがちゃんとしていて、高級感があるのが良いですね。

7AN718FR.FMX

```

20 ' ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM
20
20 _MUSIC(1,0,2,2,1):_TRANPOSE(0)
20 CLEAR 1000:PDKE &HFA3C,20:POKE &HFA5C
20:SOUND 7,55:SDOWN 6,0
50 DIM A$(15):FDR 1:0 TO 15:READ A$(I):N
EXT:_VOICECOPY(A$,063)
20 DATA 0,0,0,0,0,30,0,0,6945,9617,64,0,
33,9394,96,0
70
80 A0$="T120LV15D5063"
90 A1$="D02F#E.F#8G":A2$="A.L88AGL4F#DD
100 A3$="B2AG.F#8G":A4$="AE3F#2G1"
110
120 B0$="T120V13D4D5063"
130 B1$="R02DC.D3D":B2$="E.L8EEDL4D<AG>
140 B3$="D2DD.D8D":B4$="E<A3>D2D1"
150
160 C0$="T120V1303303L4"
170 C1$="AG2A:C2#B":C2$="A2GF#2D"
180 C3$="G2F#E2D":C4$="C8C3<A2G1"
190
200 D0$="T120V5Y23,0"
210 D1$="BS24S24S24S24S24S24S24S24S24S
24S24BS8BS8"
220 D1$="S4"+D$+D$:D2$=D$+D$
230 D4$="S32S8..S32S8..R12S32S4...S24S24
S24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S
24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S24"
240
250 E0$="T120S0M1600"
260 E$="L24CCCCCCCCCCCCCL8CC"
270 E1$="C4"+E$+E$:E2$=E$+E$
280 E4$="C32CB..C32CB..R12C32C4...L24CCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"

```

## Notes' notes ノーツ・ノーツ

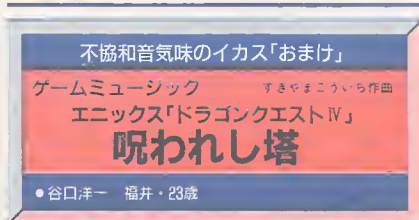
香港空手組です。頭の弱い人間の集合体なのでこんな音しか出せません。それでも生活かけて一生懸命やってるんですから。皆様是非一度お越しください」

（へえ、ライブに出るんだ。いっぺん臍

```

290 '
300 PLAY#2,A0$,80$,C0$,D0$,E0$
310 PLAY#2,A1$,81$,C1$,D1$,E1$
320 PLAY#2,A2$,82$,C2$,D2$,E2$
330 PLAY#2,A3$,83$,C3$,D2$,E2$
340 PLAY#2,A4$,84$,C4$,D4$,E4$

```



これは投稿ディスクの中に「おまけ」として入っていた作品なんだけど、メインになるものより、よっぽどこちらのほうがおもしろかった。ドラクエⅣの曲なんだけど、まんなか付近のエコーがかかったような感じのきれいな部分以外は谷口くんのオリジナルといっても通用するような、やや不協和音気味で、それがなかなかイカス。ドラクエの有名な曲たちより、よほどこの曲のほうがイカスと思うんだけどなあ……。

NORDWAST.FMX

※付録ディスクには収録されていません。

```

20 '
30 '
40 '
50 '
60 '
70 '
80 '
90 '
100 '
110 '
120 '
130 CLEAR 9900
140 _MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
150 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,T
160 '-----'
170 DIM A$(15)
180 FOR Z=0 TO 15
190 READ A$: A$(Z)=VAL("&H"+A$): NEXT
Z
200 _VOICE COPY (A$,063)
210 '
220 DATA 0000,0000,0000,0000
230 DATA 0000,0000,0000,0000
240 DATA 1F02,1A84,0000,0000
250 DATA 0064,4A90,0000,0000
260 '
270 '
280 A0="036D6L16V15D<B-R16G-DR16<B-G- R
6AFR16D- R16A-8"
290 B0="036D5L16V15AFR16D-<AR16FD-R16EC
R16<A-R16E8"
300 C0="004D5L16V15F+DR16BF+R16D<BR16D>
BR16<G-R16D>D"
310 D0=A$: E0=80: F0=C0
320 G0="04804L16V15R2R16AFR16D-R16A-8"
H0="04804L16V15R2R16EC<R16A-R16>E8"
330 I0="04804L16V15R2R16C+AR16FR16D>B-
J0="50M100006L4CCCC"
340 '
350 A1="03303L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F"
360 B1="06302L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F"
370 C="00404L4Q2V15FFFF": C1=C+C: D=
0404L4Q2V15CCCC": D1=D+D

```

[illegible]

いてみたいなあ。: Org)

## OUTLAW

ニジンスキー平野「げえ／　遊びのつもりで作ったこの曲が何故？　かなり手抜きしてるのに……。短いだけが長所だと思ってたのに……。でも、確か

に選った曲の中ではいちばんかっこいい(感じのする)曲ですね。

## ■ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM

END-MAN「どうも、採用ありがとうございます。この曲、ゲーム中では

あまり聴かないと思いますが、なかなかいい曲だと思います。ところで、この曲、どんなプログラムだったか？と思ってディスクを探してみると……あれっ？ ない？ そんな……。というわけでおしまい。













## インタラナタラとはなにか？

前々から、その気配はあったのだが、ルドルフ・ボールの一件以来、ぼくたちはオランダのMSX-ENGINE誌と徐々にコミュニケーションできるようになった。

Internationalizationである。  
「え、インタラナタラってなんですか？」  
と新潟県出身のおさだにばくいった。  
彼は、元プログラマーで、DOSのさいた顔をしているが、19歳だ。ある日、まだ明るいうちにそわそわして早く帰るうとするので、怪しんでそのわけを聞いたら「寮の風呂当番なんです」と答えた。さびしい。

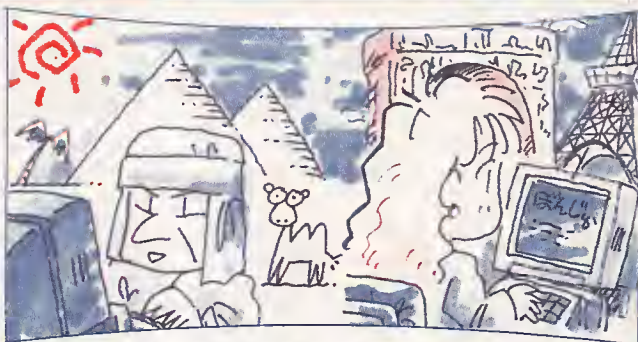
「インタラナタラって、なんですか？」  
日本海の荒海を見て青々と、押しが強くなるのだろうか。彼は、まったく気後れすることなく、おなじ質問をくりかえした。  
「インタナショナルイゼーション」  
「え、なんですか、それ」  
「国際化だ……ったと思うけど」

ぼくは九州の静かな港町門司で育ったせい、たとえバカでも確信を持って生きていく人間に弱い。  
「そんな英語、ありましたっけ」

おさだは、やたら辞書を取り出すと、あ行を調べはじめた。こ、こいつ、国語辞典で調べてる。「ほら、やっぱりない」

このページは、オランダのMSXユーザーと仲良くなることを当面の目的として、ゆくゆくは世界中のウォームハートなMSXユーザーたちとコミュニケーションするためのページである。決まっているのはそのくらいで、そのうちなんとかなるだろう。この続きは、もっと国際的な122ページで。  
(コルサコフ)

【追記】「おさだ」に関する記述は、出身と素姓以外はかなり作り話です。あまり本気にしないでください。おさだにわかります。



さてさて、今回から(おそらく不定期)連載となる国際化計画ですが、ゆくゆくは、海外に取材をかねて出かけて、パリのシャンゼリゼ通りとか、オランダの風車の前とかで、意味もなく現地の人と「ねこバレー」や「ボンくら」をする、なんてのが実現したらいいですねえ、などとノンキなことをいっていますが、今回の企画では、自分の英

語力のなさを痛感させられます。  
現在のところ、具体的にナニをするのかなどは、いっさい決まっていませんので、みなさんの「秋葉原を歩いていたら外国の人がMSXを買って行きました」といどの身近な国際情報を編集部「国際化係」までください。でも、ホントは、もっとグローバルな情報がほしいです。(おさだ)

## ノルウェー原産フリーウェアはベルディ・ブラ！

ベルディ・ブラ(beldig bra)とは、ノルウェー語で、「すごい、素晴らしい」の意味の言葉だ。ちなみに、英語では「very good」となる。

ある日、国際戦略担当とは名ばかりに、毎日大戦演習の日々を送る私(おさだ)のところに、「国際化係御中」とかかれた封筒が愛知県岡本竜喜さんから届いた。

さっそく開けてみると、なんと、「ノルウェーのフリーウェアを入手しました」との

こと。さっそく立ち上げてみたが、ドキュメント(説明書みたいなもの)が全部ノルウェー語/がーん、とおもったら、英語のものもあった。ふーっ、よかった。いや、ほんとによかったのか？

その後、数週間をわたり、この英語のドキュメントの謎を必死で解きあかし、なんとか動かしものか下の3つのソフトだ。

EASYは、MSXViewによく似たアイコン方式のファイル管理ツール。ハードディ

スクにインストールすると、かなり軽快な操作感覚で、便利なツールだ。

つぎのSuper DOSも、これまたファイル管理ソフト。こちらはアイコン式ではなく、98のFD、MSXならAEG(6月号パソコンで紹介)によく似ている。

最後のDISK VIEWは、その名のとおりディスクの中身が見えてしまうソフト。実行すると、ディスクの中身が16進数と、その16進数に対応するキャラクタで表示さ

れ、それを直接書きかえることもできる。ゲームの改造に威力を発揮するかも？

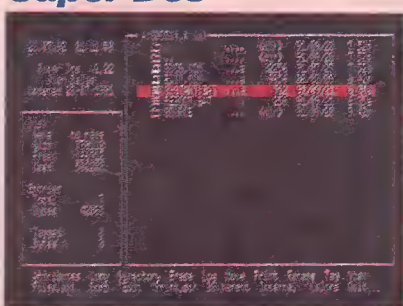
同封されていた作者のJuan Salas氏の手紙によると、MSX PAINTというグラフィックツールを現在開発中らしい。また、氏はオスロ(ノルウェーの首都)に住んでいて、空手で黒帯の腕前だそう。ノルウェー大使館でいい話だが、ノルウェーでは「カラテ」が「けこう盛ん」なんだそう。だ。(おさだ)

### Easy



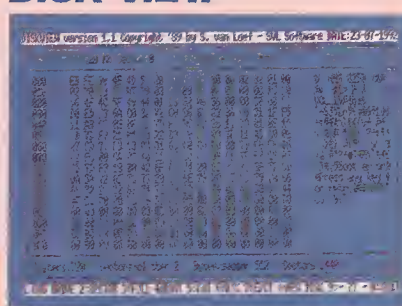
◎EASY。ファイルサイズが大きいので、ハードディスクか2ドライブがないと辛い

### Super Dos



◎Super DOSはファイルサイズが小さくて便利。フロッピーベースで使うにはいい

### DISK VIEW



◎DISK VIEWでは、ディスクの中身を見たり、書き換えたりできる



さて、実際のプロのゲーム制作は、どの  
ようにしているのだろうか。昔のように  
1人でグラフィックから、音楽、プログ

第28回

ラムまでこなしていた頃から制作過程は  
どんどん複雑になっていく一方だ。それ  
を解決するために採っている手段とは？

# 実際のゲーム制作 現場は会議の嵐

## 会議は意志決定の場

1本のゲームを作るのに5～10人の人間がプロジェクトを組むとなると、会議をしないと話にならないんだよね。現在、我がパンドラボックスでは常時4～7人のチーム(ゲームを1本ずつまかされている班で、工場などの生産ラインから来ている言葉らしい)が働いているもんだから、もう大変。

社内にある会議机は、毎日どこかのチームが会議を行っているから、時間を区切って順番を待つ。なんていったって、我が社は狭いから会議机が1つしかない。おまけに、この会議机でお客さんの対応も行うから、ほんとうに大変。

それでも、みんな会議をやりたがる。これは、僕が会議をしろっていったんじゃなくて、それぞれのスタッフが自分の意志で勝手にやっているわけ。どうしてだろう。わかる？

ようは、自分たちの仕事を円滑に行うため。今までにも、何度となく述べてきたが、最近のゲームは1人じゃ到底作れない。何人も人が、自分の分担された仕事をきちんと終わらせることによって、1本のゲームがやっと完成するのだ。完全な集団芸術だ。

では、その場合の各々は、自分の仕事だけを行っていればよいのか。答えはノー。誰か1人が失敗すりゃあ、結果的には全員が迷惑をこうむる。なぜって、すべての作業が完了してこそ、

1本のゲームが完成するのだ。だから、十分な話し合いを行い、意志の疎通を欠いてはならない。そうでないと、フットワークに乱れが生じるもんね。つまり、ここで全員の意志決定を行うということになる。

では、具体的にどう進めるか。ゲーム制作の作業進行に基づく会議の流れを順に追っていこう。

## ただの会議で終わってはならぬ

ゲームの企画がもち上がった頃の会議は、余裕たっぷりだ。みんな結構和気あいあいとして、ゲーム化に当たってシステムのアイデア出しやコンセプトを好き勝手に話し合ったりする。基本的にこの段階では、全員がゲーム・デザイナーなのだ。読者のみんなは、ゲーム・デザイナーという役割がすべてのデザインを行っていると思うのだろうが、実際はそうではない。

制作の初期段階では、音楽担当もグラフィック担当もプログラマも、どんどん自主的に意見を出し合う。ここで遠慮していると、それが最後まで影響する。このことは忘れないように。大事なことなんだ。

さて、こうして山のように出されたアイデアが、第一稿(最初のバージョン)の企画書にくわえられ、コンセプト・デザインがまとまっていく。おおまかな概要が見え始めてくるわけだね。

ここで、個人個人のスケジュールもだんだんと決まってくる。チームのなかで、誰が、どのよ

うなことを、どういう手順で始めるか、とかね。

我が社の場合は、基本的に1チームはゲーム・デザイナー1人、グラフィック2人、プログラマ1人、音楽1人で構成されている。これに全体を管理するディレクターがくわわるが、現状ではチームの誰かが自分の担当とディレクションを兼ねることが多い。よほど規模が小さくない限り、構成メンバーの基本はくずさない。

あとは、ほかのチームとの兼ね合いや、ゲームの規模が大きくなるにしたがって、ゲーム・デザイナーとシナリオを2人に分けたり、プログラマにサポートする人間がついたり、それぞれのパートの人間を増やしたりするわけ。そのひとりひとりがすべてスケジュールに基づいて動くことになる。

ここで、スケジュールは2種類あることを触れておこう。全体スケジュールと、個人スケジュールだ。

まず全体スケジュールがあり、それに基づいて個人分が生まれる。全体スケジュールとは、ゲームを完成させるまでの進行作業をまとめたものだ。

そして、全体スケジュールで分けられたパートの仕事を、担当者が自分の作業進行に合わせて割りふった表が個人スケジュールとなる。個人のは、基本的にそれを書いた本人とディレクターが管理する。あとは、個人の作業がそのスケジュールどお

りにきちんと進められればゲームは全体スケジュールどおりに完成するわけだ。

現在、ゲームの発売が遅れる理由は大きく分けて2つある。1つは、制作スタッフが作業の途中で逃げたり、やめてしまった場合。そしてもう1つの理由がこのスケジュール出しの甘さ。プロのなかでも、ゲーム作りは遅れて当然などという幼稚な考えをもっている者もいる。これは、すでに姿勢の段階で失格だが、現在そういう連中が多くの市販ゲームを作っているのは事実。悲しい限りだ。

もちろん、ゲームを作っていくうえで、予期せぬ事態が生ずるのは当然。が、しかし、それらも予測しようと思えばある程度できる。予測できるからプロなのであり、プロであれば、期間中に仕上げなければならない。だってそれでお金もらってるんだものね。だからこそ、スケジュールをどこまできちんと立て、どこまで計画どおりに作業を進行させていくのかが重要になってくるのだ。

さて、そこでスケジュールをおびやかすさまざまな問題が生じる第二段階へ話を進めよう。

## 容量争奪と現実との闘いの日々

スケジュールを出すとき、そのゲームの性質やスタッフの実力を考えて、予備期間を考慮する。この予備期間を使って、問題が起きた場合の対処をするわ





けた。また、さいわいにも問題が起きなかったときでも、この予備期間を利用して、自分の仕上げたパートを見直しをする。できれば修正もくわえる。

が、だいたい問題が起きた場合というのは、個人的な解決がむずかしいものが多い。ほかのスタッフにおおいに関係する問題なのだ。

まず、いちばん多い問題は容量に関して。自分が配分された容量内で作業を終わらせられないことが多い。

このへんのことは前回も述べたが、パソコンの場合は、ディスクを増やせばある程度の問題は解決する。しかし、これが落とし穴。ディスクが増やせるということは、それだけ作業も増える。そして、それを理由に制作期間も延ばしてしまう。おもしろいゲームができれば文句はないだろう、という考えだ。容量を越えてしまうのが、さも正当な理由に聞こえてしまう。

しかし、それは間違いだぞ。ゲームは容量が大きけりゃあいってもんじゃないし、時間がかかればかかるほどゲームの鮮度は落ちる。さらに、やりたいことも増えてくるから、はてしなく大きくなっていくってしまうのだ。

逆に、ゲーム機はCD-ROMでもない限り、かんたんに容量を増やすことはできないから、決まったぶんをみんなで分け合うことになる。増やしようがないのだ。

そこで、他人との交渉が出てくるわけだ。音楽をちょっと抑えて容量をグラフィックに分けてくれとか、イベント・シナリオを1つ削ってあいたぶんをプログラムにほしいとかね。

そのとき、完璧に権力と口のうまさかモノをいう。自分の仕

事を完璧にこなそうとするがために口八丁手八丁で相手をいにくめるわけ。

こうなると、どうしても経験の浅い新人は分が悪い。まあ、最初はくやしい思いをするだろうが、この思いが成長につながるものだから、いうほうも気にしていない。最初はつらい思いをしていた新人くんも、数年たって何本か経験したら、今度は大きく出られるわけだからね。



あと、まじめなヤツは強いな。生活態度がきちんとしているヤツは、このへんの押しが強い。遅刻とか欠勤の多い者は、生活態度を攻められりゃあグウの音も出ないもんね。きちんと仕事をしている者が泣きを見るのは割りに合わないというわけ。一理あるから、仕方ないな。

こういった交渉を、卑怯とか差別とかいわれそうだが、これは暗黙のルール。現場は修羅場だよ。自分を殺したほうが、容量ぶんどりで交渉では負けるのだ。それがいいやだったら、抵抗すること。でも、暴れたり、意味のない理屈をこねても誰も聞いてくれないからね。やっぱり経験も実力もないものがどんなに大きなことをいったって、誰も聞いてくれない。少なくとも、我が社はそうだから、あしからず。

さて、容量以外の大きな問題

は、予想と現実のギャップ。これは、経験不足の者がおちいりやすいパターン。最初はこれくらの仕事はこなせるだろうとのんきに構えていたら、いつまでたっても終わらない。リテイク、リテイクの繰り返し。本人は自分の仕事が一発でOKが出るものだと思っていたようだ。そこで、現実と想像していたものとのギャップを味わうわけ。そして、決まって音を上げる。助けを求める。仕事ができませ〜んって泣くわけよ。

そうすると、急遽すけっとの登場とあいなる。このすけっととは、ほかのチームで余裕のある人間に手伝ってもらうわけだから、たいてい実力のある人。要するに、実力のある人ほど、いろんなチームで救援作業をしなければならなくなるのだ。でも、みんなそれがいやだから、定期的な会議に余念がない。

問題は早期発見がベストであって、もしその予兆があったのに後まわしにしていると、しっぺ返しに自分に返ってくる。経験者は痛いほどわかっているもんね。誰もが未然に防ごうとするわけだ。そしてゲームは完成に近づいていく。

### 会議会議の連続で話し合い

ゲームが完成に近づくと、さらに会議は増える。どんな会議かというと、現在進行しているそれぞれの作業がほんとうに現状のまま問題がないのかの最

終チェック。そして今から可能な変更点のチェックだな。

もちろん新作は他社も同様に作っているわけで、同じようなシステムのゲームが同時進行で作られていないとはいえないでしょ。万が一、そうなった場合、あまりにも似すぎている部分はどうか話し合うわけ。ほとんどは変更できないけれど、それでも何か策があれば、手をくわえたい。特に、他社のゲームのほうが発売が先になる場合、マネっこっていわれるのはイヤだしね。

そして、デバッグ。こうなると毎日が会議。特に規模の大きいゲームは毎日のように会議が繰り返される。デバッガーに見つけてもらったバグが、ほんとうにバグなのか、はたまた変更を希望するだけなのか、そのへんの判断はむずかしい。1人の意見では決定できない場合が多い。

まあ、この時点まで来れば、すでにゴールは見えているわけだから、ラストスパートってとこですか。

とにかく、ゲームを1本作るということは、会議の連続なのだ。少人数の雑談から大人数の話し合いまで、内容も方法もさまざままだけれど、集団でものを作る場合、お互いに意見をい合う「話し合い」が大事なんだということは、くれぐれもお忘れなく。

## 次回の

## お 題

今回はデバッグについて話そうかと思っているが、まだはっきりと決めていない。デバッグをしているときって、結構精神がすさんでいるから、おもしろい失敗談は多いのだが、逆にゲーム業界のいやな部分を見せてしまうことになるからな。それで悩んでいるわけ。でも、バグを見つけられないまま出荷したら、どんな恐ろしいことになるか知っていてもいいかもね。これは大事なことから。

### 助手から一言

いている。Mファンの場合はディスクを増やすと、本の値段が1500円まで高くなってしまいますので、どうしてもできない。ROMなんかと同じで限定された容量だ。ますますパンドラボックスの気持ちが悪くなっていく。この容量や進行との闘いは、どのソフトハウスでも大きな問題であるようだ。だからこそ、そこが克服できるかどうか、そのソフトハウスの実力の違いとなっているようだ。……だから夜中に電話してもみんな仕事しているのだ。編集部もそうだからって同じにしちゃいけないって。



# A1GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!

## GTフォーラム



### ★今月のテーマ／なんでもござれ!

ここはパナソニックのFS-A1GTがターゲットのコーナーなのであるが、最近「MSXView」や、そのほかもろもろの質問が中心になってしまった。質問がGTに限ったことではな

くなってきているし、答えもGTに限った点で答えているつもりなのだが、読者の方は一般的なものを期待しているようである。だからいっそMSXのよもやまページにしようか、と思う。

**Q** ディスク内に「AUTOEXEC.BAS」というファイル名でセーブされたものは、リセットすると自動的に立ち上げるのは知っているけど、それにMSX-DOSをコピーすると、MSX-DOSが立ち上がってしまいます。どうすればAUTOEXEC.BASのほうを先に立ち上げることができるのか教えてください。

(大分県大分市・広瀬哲司くん・16才)

**A** AUTOEXEC.BATというファイルを使ってAUTOEXEC.BASを起動させる。

AUTOEXEC.BASというファイルはいつでもリセットしたとき、最初に立ち上がる性質をもっている(アスキーの「MSX-Datapak Volume 1」397ページ参照)。市販のゲームがすぐ立ち上がるのも、付録ディスクが立ち上がるのもこのせいだ。だけど、同じディスクのなかにDOSが入っていると、そっちが優先される。これはMSXのルールだからしかたない。それを防ぐには、AUTOEXEC.BATというDOS用の最初に立ち上がる性質をもつファイルを使う。つまりそのなかで「BASIC AUTOEXEC.BAS」として、AUTOEXEC.BASを呼ぶのだ。

**Q** GTとFS4700に内蔵されているワープロソフトに互換性がありますか。

(千葉県海上郡・藤ヶ崎久男さん・42才)

**A** ある。ただし上位互換。

FS4700の文書は、パナソニックのその後のワープロソフト(内蔵されていたものなど)で読めるし、編集も可能。ただし、その逆は一部制限がある。つまり、GTで作成した文書をFS4700で編集しようとするときだ。詳しくはGTのワープロ使用説明書250～256、478ページ参照。

**Q** GTについてくる「デジトール」を使いながら、作曲したFM音源を鳴らすことはできるのですか。できるのならやり方を教えてください。

(神奈川県横浜市・山城屋誠くん・?才)

**A** できない。

残念ながらできない。あまりMSXに無理難題を押しつけないこと。

**Q** いままで持っていたMSX-DOS2のカートリッジをつけてRAM増設ができるのでしょうか。

(福島県郡山市・上石芳之くん・13才)

**A** できる。

アスキーから発売になっている「日本語MSX-DOS2」というソフトのRAMつきのバージョン(ちなみに3万4800円もする)を購入した人は、そのRAMを増設RAMとして使える。使い方はGTのマニュアル171ページを参照。

**Q** 学校新聞(壁新聞)作成ツールってないでしょうか。

(東京都墨田区・市川元子さん・9才)

**A** きっとない。

私の知るかぎり、壁新聞サイズのものを作るソフトはMSX

にない。小さいものを張り合わせるという方法はあるだろうけど……。それでよかったら「MSXView」やGTに内蔵のワープロなんか使えるけど、お持ちのHB-F500ではちょっとムリ。だから、ごめんなさい。

**Q** ついにGTを買いました。ViewDRAW、ViewPAINTでクラブの新聞を作り、『ViewCALC』で名簿管理をしています。ところで、最大の不満は、カード型データベースが発

売されていないことです。発売の予定がなければ、アスキーにはたらかせてください。

(島根県出雲市・米原幹人さん・30才)

**A** これはむずかしい。

この件でアスキーに電話をかけたのだが、そのときの印象では、出したい気持ちはあるけど、もろもろの事情があって即答するのはむずかしいらしい。誰を攻めるわけにもいかない、むずかしい状況であるようだ。いちおう、頼んでおいたけど……。

## 耳寄り情報交換コーナー

編集部やメーカーでも気づかなかった耳寄りな情報を紹介。今月は、8月情報号のディスクドライブの増設の話への追加情報です。

●8月情報号ドライブ増設の件で、ドライブ本体がもうないように書いてありましたが、じつはまだありますよ。本年の6月30日現在ですが、秋葉原の湘南通商さんにはまだ15個ぐらいありました。ちなみに半年ぐらい前に行ったときも同じぐらいあったので、まだそのままあるんじゃないかと思います。たしか4500円だったような気がします。私のたばちゃん(ST)は、セパレートキーボードをつけ、ドライブも取りはずしてさらに2ドライブにしています。本体はジャ

マなので、机の上にはセパキーとアルミケースに入れ替えた2ドライブと自作のテンキーだけというふうにすっきりとMSXライフをエンジョイしております。もちろんメモリ増設、ハードディスクも装備しております。ちょっとした努力でとっても快適な環境になります。よけいなことまで書いてしまってますみません。♡おまけ/S ONLYのPRN-M24等、第二水準ROMなしのプリンタを使っている人は、内蔵ワープロのプリンタセレクトを「PW1」にすると第二水準の漢字も印字できちゃいます。お試しあれ。(静岡県熱海市・蝦名広一さん・29才)

## 8月情報号の訂正と補足

8月情報号の「MEM-768」を使って、GTの「MSXView」のRAM容量を増やすための記事に誤りがありました。AUTOEXEC.BATのプログラムの1行目の「CON C」は正しくは「CON D」です。訂正します。また、このプログラムはSRAMの内容を書き換えますので、オリジナルのAUTOEXEC.BATはディスクなどにセーブしてバックアップをとるようにしてください。以上、ご迷惑をおかけしました。

お便り、つっこみ  
待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。  
〒105東京都港区新橋4-10-7徳間インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係



## 6月期整理分(9月情報号採用者対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は9月情報号のため6月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしています。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

### ファンダム

●北海道  
円周率暗記プログラム 今村秀樹  
VAGUE CITY 他②/佐藤渉  
NICE SHOT. 浦野高広  
けろけろSDCCER/菊地友則  
CHENGERだ! 原敏弘  
●宮城県  
飼育? 菅原純  
●山形県  
S・S・T 荒井寿信  
剣道、竹刀? 小松健彦  
●福島県  
らっかMAN 他①/長沼一志  
●茨城県  
冗談・新崎康樹  
THE DRIVE/内田福二  
●群馬県  
テキスタイル表示プログラム「みるみる」 門谷亮  
●埼玉県  
スピードシャッター/横堀君夫  
SLIDER 野口康行  
MIRACLE JUMP/本谷光章  
へび算/白井建夫  
ヒマオの目ざましCLOCK 他① 加藤芳昭  
●千葉県  
TOK-MDSver2.10 大久保卓哉  
●東京都  
らんでいんぐ/古川健太郎  
バンジージャンプです。 他②/原田暢彦  
TERACO QUEST II /寺田篤志  
遠浅の海の戦い3-宇宙編- 斎藤大輔  
PAETERM 狩野進  
●神奈川県  
BEAM SHOT/ 梅木迅  
●長野県  
アスカの修行 5' 木内靖  
●石川県  
巨人物語改 東田浩幸  
●福井県  
SQUASH OF A MAN 他②/北川 航  
HYUU・松井政典  
●静岡県  
ザ レジェンド オブ ミサイル/稲木雅人  
●愛知県  
ういす? 小林一伸  
落葉松国/猪飼正樹  
●三重県  
SLANT/界外年応  
THINFAT/小林由幸  
JOE 北川由陸  
●京都府  
IS 小河原徹  
●大阪府  
SWORD・BATTLE 他②/佐藤宏行  
WILD BOYS 水嶋伸一  
PCM FIGHTER/前田光一  
顔、顔、顔! 他①/川原健吾  
グリコ・パパイヤ・チョコレート/勝田憲弘  
The かくとう2-RPG風味- 他①、上田修司  
●兵庫県  
Fighting Heroes 新原雅司  
MIDNIGHT FIGHT/将横健士  
●和歌山県  
恐怖の国道42号線 勢古恭弘  
●広島県  
偽スライム/田室勝哉  
サブミナル 他①/吉岡敬明  
●山口県  
具茶グチャ漢字ふかつクイズ 他①、嶋田満  
●高知県  
マウス大相撲/岡林大  
●福岡県  
「たん・たん・タンク」/宮原慎事  
アニメーションゾール/太田雅之  
●佐賀県  
DRAGON of Fighter/寺内謙司

●熊本県  
アルファベットスタディ 前田剛志  
(整理日 6月12日)

### AVフォーラム

●北海道  
秋の夜の草むら 佐藤社平  
●青森県  
サル 他① 秋田進  
●山形県  
立つ鳥跡を濁さず/岩波弘  
●栃木県  
PLAY SYSTEM 松葉直也  
●群馬県  
あれ?何これ? 萩原康一  
●東京都  
夢/斎藤大輔  
●神奈川県  
ボンボンボール/青山卓  
邪魔だ!/渡辺慎一  
●長野県  
ざんかんの宿 小野健一  
●新潟県  
かとりせんこう/中村英雄  
●愛知県  
人類大化 他④/長谷川健二  
回転機能がほしい 他③、佐原史哲  
●三重県  
くしゃおじさん 菅原智明  
「株式会社●映」/大西良一  
●京都府  
なりのおばあさんが.../笹山隆  
●大阪府  
ストロー 他③/富田智久  
もみもみ/津国真司  
こわいですねえ 他②/竹内陽一  
●兵庫県  
高速キーボード 他②、松岡一考  
●奈良県  
円の真髄/千葉まさのり  
●和歌山県  
憲法第9条に反するプログラム 楠本晶博  
●鳥取県  
飛べ 他②/吉田米利  
●広島県  
織田裕二VS.吉田栄作/宮田英治  
Arm Battle 神田里志  
●福岡県  
マウナー 大塚裕一  
映画館 他④/吉岡茂雄  
●大分県  
心臓 他②/野島智司  
●鹿児島県  
天空の城ラピュタ/川添隆志  
(整理日 6月20日)

### FM音楽館

●北海道  
TRIGON「FARAWAY」 他①/小川啓  
北の国から/鎌田高大  
妖怪屋敷 他②/柴田望  
POWER ONLY 他④/平野正和  
Return of Victory/小倉和秀  
●青森県  
モエモエ 他①/成田邦彰  
出たな! Twin Bee 他①/後村寿明  
FINE 他①/三橋史博  
グラディウス「古代惑星のテーマ」/中沢竜一  
●宮城県  
グラディウス「In The Wind」 他②/尾形直信  
サンダークロス「First Attack」/高橋貴幸  
●福島県  
ムーンディアの廃墟 他②、三浦康之  
Wandering Road/佐藤雅哉  
Jamできるかな 他①/大藤将人  
●茨城県  
イース「THE MORNING GRDW」 他②、本馬幹子  
魔導物語 I「Way Out」/遠藤弘通

●群馬県  
ソーサリアン「消えた王様杖・ダンジョン」 柄沢和明  
BEAT-R/石橋渡  
●千葉県  
TRIGON「Nostalgic」 他② 千田剛  
●東京都  
栄冠は君に輝く 小柴高志  
DEJAVE/寺田篤志  
In the moonlight 他① 板垣直哉  
スペースハリアー「メインテーマ」 他①/中園義和  
ファイナルファンタジー 全曲/安養寺信彦  
●神奈川県  
ドラゴンクエスト「街」 他③/今坂光大  
悪魔の迷宮/長谷川智美  
虫との闘い 他①/村上公一  
ギャラクティックウォリアーズ 他①、桑原新悟  
●長野県  
STREET FIGHTER「RYU」/佐藤芳考  
●新潟県  
ソーサリアン「天の神々たち・村」/水落博英  
スーパーマリオワールド「水中BGM」 他③ 久住豪  
メタルギア 2「SPIRAL」/遠藤正樹  
Xak「To the fort」/長谷川雄一  
●福井県  
human system/原秀一  
デ・ザ・モン・エンディングテーマ 他② 谷口洋一  
●静岡県  
extra! 他④/磯崎尊行  
夕暮れの通学路 他①/石井基樹  
●愛知県  
ハイドライド「MAIN THEME」 他⑥ 水澤俊光  
「夢の世界を」/佐原史哲  
●三重県  
イース「オープニング」 他①/日下幹夫  
●京都府  
ソーサリアン「オープニング」/一枝信之  
●大阪府  
RF-2 / 田中哲也  
ソーサリアン「エンディング」/土屋弘志  
魔界塔士SaGaの全曲 蘇来広一郎  
オルナイトニッポンのオープニング 他④、干場裕明  
ドラゴンクエスト「オープニング」/竹内陽一  
●兵庫県  
COME DN!!/金子安士  
●広島県  
ザナドゥ・シナリオ「レベル9」/小林俊一  
●山口県  
イカロスの夢 他③/河野光明  
イース「神殿の地下水路」/田修二  
●愛媛県  
READY 他①/宮本博  
●高知県  
BIRTHDAY 他①/幸山隆志  
幻影音楽館「イリュージョン・テーマ」/小松龍昇  
(整理日 6月20日)

### ほぼ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門  
●北海道  
決闘 他③/山本忠隆  
新生「長江(ちんが)におくる詩「閑長おはん」」 他②/二階堂功一  
大宰治/千葉俊治  
どうだ伊藤忍れおのけ機兵! 他①、中野浩司  
ドワフ/島津貴広  
Destiny 他①/吉川寿  
TWILIGHT IN UPPER WEST 他①/川岸智行  
●秋田県  
悲しみ/鈴木隆行  
●山形県  
獅子王疾風迅雷剣/本間嘉晴  
●群馬県  
顔と壺 柄沢和明  
Hソフトをする女の子/門谷充  
●埼玉県  
ALETHEIA/渡辺修司  
●東京都  
暗黒の塔 他③/高木昌行  
縁起をか・つ・く? 新海竹弘

超少女〜SuperGirl〜/石井雄一  
ねこねちゃんにゃん 他②/木村隆夫  
舞踏会/戸谷卓司  
夕風/板垣直哉  
●神奈川県  
じゃーね 他①/日比裕二  
●山梨県  
初めて覚えたのは「海」だった。川上圭一  
●長野県  
輝き 中尾俊文  
見て/ハバ/柳沢雅美  
幼稚園のペット「竹内理  
●岐阜県  
一美と狸の合体(笑)/窪田直樹  
SAN 他①/門底昭  
●静岡県  
食えん 他⑤/和出伸一  
●愛知県  
ある風景猫- 馬場祐介  
●三重県  
GIRL 他①/美濃田学  
HELLO!/界外年応  
●京都府  
LITTLE FIGHTERS/三浦一誠  
●大阪府  
幻想のAYA 他①、田中哲也  
華 他①/関未知  
バロデウス/「ゴルゴダ・タコエ」 他②/藤田幸弘  
●兵庫県  
カッタードラゴン 他②/中澤大作  
勇者・北へ/青木雅史  
●岡山県  
「夢幻」②-水溜まり-/達野大輔  
●広島県  
戦う男/政本信也  
●山口県  
大昔の鶏/中田道則  
●高知県  
COME HERE! 他①/檜垣龍二  
●福岡県  
恐怖の大王作成中 他④/野中健  
☆紙芝居部門  
●東京都  
人類の旅/小澤考  
●大阪府  
ガーゴイル/田中哲也  
(整理日 6月15日)

### ゲーム制作講座

●北海道  
海が好き海戦/後藤茂  
●神奈川県  
ミディ/蝦原隆行  
●愛媛県  
Dream Road/田中博樹  
●佐賀県  
カントウナ/RPG/廣まさき  
(整理日 6月15日)

### スーパー付録ディスク

☆MIDI演奏データ  
●奈良県  
「Dreaming」 他②/小島和樹  
(整理日 6月20日)

以上297作品



〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は① 2			①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他( )		
	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> <div style="font-size: 24px;">-</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-left: 5px;"></div> </div>					
作品名	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>[使用機種名]</span> <span>]</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>[ファイル名]</span> <span>]</span> </div>					
氏名	フリガナ _____ <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span>( )歳</span> <span>ペンネーム</span> </div> 男・女 _____ *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。					
住所	〒 □□□-□□ フリガナ _____ 都道府県 _____					
投 稿 日	1992年 月 日					
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 年 月頃] いいえ					
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ					
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。					
	はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]					
	いいえ					
ト	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] [歌手・演奏者]					
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。 [ツール名] [SCREEN] [ロードの方法]					
作品コメント						

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。





# 投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受け付けている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

## ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

### ★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

#### ① 1画面部門

40行×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

#### ② 一般部門

1画面以外の、BASICOリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に覚えてもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

#### ③ CD部門

BASICOリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能なすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

(①、②、③のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

### ★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデーター一覧、科学ものは参考理論・公式など)

### ★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」

「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

### ★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円～5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

### ★2つの賞

#### ●第3回ちえ熱賞(新人賞)

1992年10月号～12月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。

#### ●第2回T・I M賞(作品賞)

1992年10月号～1993年3月号に収録される作品のなかから1つを選び、その作者にT・I M賞(賞金5万円)を授与。

## F M 音 楽 館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICOのものにかざる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかざる。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

### ★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

## A V フ ォ ー ラ ム

エスプリのさいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

### ●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

### ★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

### ★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

## ゲ ー ム 制 作 講 座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

### ★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

### ★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

## ほ ぼ 梅 麿 の C G コ ン テ ス ト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居、イラスト、めりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

### ●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

### ●イラスト部門

1枚もの静止画作品。

### ●めりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。

複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

### ★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビツターの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

## ス ー パ ー 付 録 デ ィ ス ク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品  
・いろんなことが便利になるツール  
・MIDI演奏用データ  
・その他

上記のほか、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募

用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。  
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それそれぞれはまるコーナーあてに送ってください。



## プログラムの開発者略歴

☆ユージン・クォーリー博士

カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練法指導

ユージン・クォーリー博士

導を続け、このプログラムの開発に努めた。

☆リチャード会長 アメリカ視力回復協会を設立しこのプログラム開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響を与え続けている。

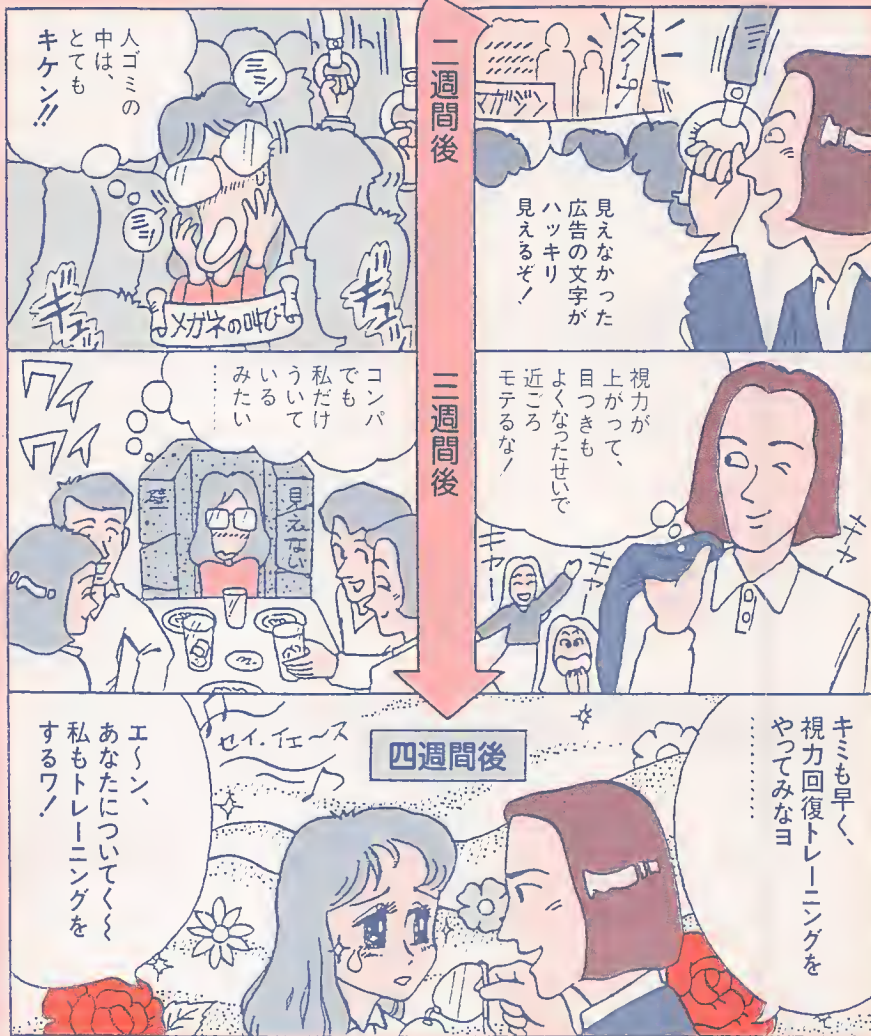
ユージン・クォーリー博士

# 視力

器具や薬を使わず安心で、驚異的な効果!!



メガネ  
なしで視界  
スツキリ!



◎当協会は、しつこいセールスや勧誘で  
ご迷惑をかけることは決してありません。

こんなに効果がある  
最新理論の科学的  
プログラム  
無料資料をサツク  
取り寄せよう!!



※当講座は緑内障、白内障  
などを治療するもので  
はありません。それらの方  
は医師にご相談下さい。

★とじ込みハガキを今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!

☎03(3318)6111

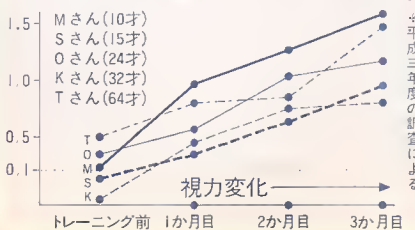
受付/朝9:30~夜9:00(年中無休)

日本視力回復協会

東京都杉並区成田東4-36-15

## ●5人の会員のトレーニング結果...

下の表は、5人の会員のトレーニング結果です。  
10代の方から60代の方までの、トレーニング前と、  
2~3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。



新聞広告でこのトレーニングを知り、朝晩欠かさず実行しました。ふだんでも疲れた時にはマッサージングを多めにやりました。2か月後の今は左眼0.2、右眼0.1が、0.9、0.8ぐらいにまで回復しました。



永山 敦哉  
千葉県市 (19才)



キリトリ線

アメリカで  
多くの人の眼を救い  
緊急上陸!!

© 1987 BERESFORO,  
VISION THERAPY INCORPORATED

朝晩20分が月の  
視力回復!!

アイ・トレーニングで視力回復!!

メガネ  
いらなくても  
生活はできる!

お年寄りから  
学生まで  
全国に



☆視力のくわしい  
案内書進呈します!

- 近視
- 乱視
- 老眼
- 遠視

みんなOK!

視力回復™

トレーニング講座



〒166-8644

郵便はがき

1	6	6	-		
---	---	---	---	--	--

料金受取人払

杉並局承認

750

(受取人)

東京都杉並局私書箱第44号

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

差出有効期間  
平成5年8月  
1日まで

切手は  
いりません

視力は治らないもの  
とアキラメないで!!

見るだけでもタメになる案内書  
無料急送!!



U 298

氏名	フリガナ	
住所	〒 都道府県	
TEL	年令	



# 回復

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編

トレーニング講座

全米で、日本で多く  
の人々が体験!!  
アメリカの最先端科  
学がもたらす、速効  
回復トレーニング!!

近視・乱視・老眼・遠視にも効果大!

0.1以下から1.0以上も夢ではない!!

「最近見にくくて困る」「メガネは  
ワズラワしいけど、しかたない」「眼  
が疲れて肩がコル」など、そんな人た  
ちの悩みはすべて解決です。アメリカ  
の最新理論を科学的にプログラム化。  
全米でたくさんの回復者を生み出し、  
日本でもすでに多くの回復者が喜びの  
声を上げています。朝晩20分1か月の  
カントレーニングで近・乱視、老  
眼、遠視もたちまち回復します。スポ  
ーツや恋愛に、目が良く見えないとい  
うのは、たいへん不便です。クヨクヨ  
悩まないで、あなたも今すぐトレー  
ニングで視力を回復させましょう。



全国からゾクゾク  
届けられる回復の  
感激の声!!



戸部 美果  
江東区 (14才)

最近黒板の字が見づらくなったと  
思ったら、学校の検査で1.5だった視  
力が0.6まで落ちたと聞かされショッ  
ク!お母さんに勧められふだんの生  
活にも取り入れてやってみたら、今  
では1.2に戻りました。友達にも勧め  
みんなでガンバってやっています。



田中 清文  
奈良県 (18才)

左右とも0.1以下だったのですが、  
1か月で左0.8、右1.0まで上がりまし  
た。勉強もよくわかるようになりました。  
今ではメガネもぜんぜん使っ  
ていません。あのワズラワシサから  
解放されたと思うとうれしくなり  
ません。



姫野 明広  
宇佐市 (25才)

トレーニングを始めてから、フラ  
ッシュ現象が3週間目で表われ、順  
調に効果がでてきています。これま  
で他の方法もためしてみたのですが、  
私には効果がなく、このトレーニ  
ングが一番合っているように思えます。  
仕事も楽しくなりました。



ザ・リンクスは、今日も明日もMSXの遊びを考える。

# GAME MAKING PROJECT

ゲーム メイキング プロジェクト

MSXソフト業界へ進出!?

THE LINKSがプロデュースするゲーム制作プロジェクト

みんなの力を結集させて、ルールプレイングゲームソフトを完成させよう!

制作プロセスをじっくり見て、仲間の作品も評価。完成ソフトは、TAKERUで商品化予定だ。

プロジェクトメンバーは—  
MSXのヒーロー。

参加は、絵・音・文字そしてプログラムのフリースタイル。

君のイメージが  
ゲームの1シーンをつくる。

壮大なシナリオは、応募された何千ものシーンから。イラストにしてCGにして送る。

集まったミュージックデータから選ばれた  
1曲がシーンを盛り上げる。

フレーズや効果音を思いついたらテープで送る。美声で聴かせてくれてOK。

キャラクターに託した思いやこだわりが  
シナリオを盛り上げる。

苦労談、制作裏話…キャラクターのエピソードは手紙で電子メールで伝える。

みんなの発想が意外なストーリーを  
展開させる。

キャラクターの動き、シーン展開など、思いつくままのイメージを原稿やCGにして送る。

キャラクターコード		#E01919	キャラクター名	ぐりふいん
制作者	ID 0001354 HN カイエ			
シーンNo	#01027			
ガラ砂漠の神殿入口				
ミュージックNo	#01011			
戦闘シーンには「邪悪な炎」を使用				
コメント	顔と前足が鷲、胴体と後足が獅子という架空の生物です。オーソドックスに仕上げました。			
シーン解説	シヴァの町の南方に位置するガラ砂漠付近に生息。主人公が砂漠の神殿に眠っている秘宝を手に入れようとしたとき襲いかかる。			
		HP 98 AT 35 DF 32 AG 75 SA	鋭い爪、クチバシをいかした急降下攻撃	

MAPパーツエディタで  
キミもMake it easy!

ゲームメイキングプロジェクトがつくったMAPパーツエディタを使えば、ゲーム舞台のマップ制作にも簡単に参加できる！  
メンバーになったら、即、MAPパーツエディタをダウンロードしよう。  
わくわくドキドキのストーリー展開をイメージしながら、マップをつくる。  
アイデアいっぱいのキミたち、どんどん参加してほしい！



## THE LINKS 会員募集中!

今入会申し込みすると  
モデムプレゼント

オリジナルなゲームを創ってみたい、おもしろいゲームをプレイしたい…。THE LINKSでは、そんなキミたちを応援します。THE LINKS入会には、5,000円(入会金と月額基本料金500円×6ヵ月分)が必要です。MSX・FAN読者には、専用モデム(NGAⅡ)を毎月100名にプレゼントします。入会資料ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキに貼り、住所

・氏名・年齢・職業を明記のうえ、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル 8F  
日本テレネット株式会社 ザ・リンクス会員課  
☎ 0120-251-063(フリーダイヤル)



# 銀河英雄伝説

田中芳樹

原作刊行10周年



## 大好評発売中!

BOOKS

愛蔵版 銀河英雄伝説

エンサイクロペディア 銀河英雄伝説

FANCY BOOKS 銀河英雄伝説 道原かつみイラストレーションブック

FANCY GOODS '93カレンダー (車上、B3)

ジグソーパズル

テレホンカード2種類

タペストリー

## 発売日決定!!

9月25日 スーパーファミコン用ロムカセット

銀河英雄伝説

ひとたび足を踏み入れてしまったなら、この壮絶なスペースオペラの世界はあなた自身の物語になる。

ぎんぐえいでん



SUPER FAMICOM

銀河英雄伝説の世界を戦術的に体験できるスーパーファミコン用ロムカセット  
銀河英雄伝説



SUPER FAMICOM



### VTR・LD

映像が伝る壮大な宇宙戦

アニメーション わが征くは星の大海

銀河英雄伝説

アニメーション

銀河英雄伝説

アニメーション

銀河英雄伝説

アニメーション

銀河英雄伝説

アニメーション

銀河英雄伝説

アニメーション

銀河英雄伝説

アニメーション

銀河英雄伝説

### FANCY BOOKS

イラストレーションブック

銀河英雄伝説 カードゲーム

### CD

アップフェルラント物語

銀河英雄伝説 VSD

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

### CD

宇宙に流れる珠玉の名曲集

銀河英雄伝説 I Nクラシック

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

### FANCY GOODS

93カレンダー

ジグソーパズル

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

### BOOKS

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

### COMICS

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

### COMICS

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

感動をマルチメディアで伝えたい。  
TOKUMA GROUP

株徳間書店/株徳間ジャパンコミュニケーションズ/徳間書店インターメディア株

※スーパーファミコンの画面は開発中のものです。

©田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ・徳間書店インターメディア・キティフィルム・テレビ東京 イラスト:道原かつみ

●この広告に関するお問い合わせは、「1992 銀英伝プロジェクト」事務局 TEL. 03-3433-6231代まで。



全47本のゲームプログラム収録の2DDフロッピーディスク付き!

Tokuma  
Intermedia  
Mook

MSX

MSX 2/2+

MSX  
turbo

用プログラム名作選

MSXはアスキーの登録商標です。

# スーパiprocol 3

定価1,980円

掘り出し物!

埋もれた名作43本+YUKI♡4本



過去に埋もれた名作をこめさ一氣にガングン発掘!

YUKI♡の名作『LOT LOT LOT』、多色刷りの逸品『晴れ、ときどき爆弾』、バレット切り換えの元祖『グラフィックアニメーション』、貴花田メーカー『大相撲』、遊べば遊ぶほど腹が立つ『RIDICULOUS BIKE』、ボンジャンよりもやさしくマージャンなみに奥がふかい『数雀』、SCREEN1のパターン名称テーブルの切り換えである『F-ZERO』を先取りした『SPEEDER』、TVゲームにおけるチェス盤の理想形『GATTYAUV』、出てくるモンスターは女性ばかり『FEMALE WORLD』、スポーツ平和党ファンなら絶対『COUNT3』、ガングン楽しめる『Fighting Soccer』などなど、47本の掘り出し物が収録されています。

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03-3433-6231代

●本書は、87年〜90年に発行された『MSXプログラムコレクション50本』①〜⑧より抜粋、再録したものです。

本屋さんで好評発売中!

トクマ・インターメディア・ムック

AB判 154ページ

定価 1,980円 (税込)

発売・徳間書店



F  
ファン

F  
ファン

B  
ボックス

まず、MSXのイベントの報告をしよう。異常な盛り上がりで楽しかったぞ。それとバックナンバーの購入方法も紹介。今月は5ページに増えたFFB。残暑にめげず今月も元気!

# EVENT

## '92夏納涼MSXまつりの報告①

8月の17~18日の2日間、東京の新宿住友ビルの地下1階の住友ホールで、恒例のMSXのイベントが行われた。テーマがお祭りということだけあって、ステージにはぎやかな感じだったし、ファンダムのゲーム大会もいつも以上に盛り上がった。やっぱり対戦ゲームは楽しいよね。今回は、イベントの直後ということで、CGコンテストの結果や詳しいことは報告できない。とりあえず、右の写真でふんいきだけでガマンね。来月は各コーナーや入選したCGの紹介もする予定だ。とりあえず、当日来てくれたみんなにお礼をいいたい。また、次のイベントも盛り上がるうね!



③こんなにぎやかだったイベント全篇。お祭り気分いっぱい



④ゲーム大会で盛り上がる!



⑤楽しいCGコンテストのステージ



⑥MIDIを体験して満足!



⑦MFファンの投稿者のステージは物陰がいっぱい



⑧注目すべきは新作ゲームコーナー

# BOOK

## 戦国武将本&美少女本

①歴史読本スペシャル39「戦国武将201 裸のデータファイル」/新人物往来社 /990円(税込)

歴史の本の出版では右に出るものがない新人物往来社刊の戦国武将のデータ本。各武将を先見力、情報力、人望、政治力、戦力の5つの項目で5段階評価している。写真もあり信頼の1冊。

②アソコ・ボックス「美少女ゲーム最前線パート7」/辰巳出版/750円(税込)

「FRAY」の攻略や「ぼっぶるメール」の紹介を始め、いつもの美少女ゲームがたっぷり。ピンナップつき。



③信長を始めとする戦国時代の武将のわいたちやいろんな武将が整理されたデータ本。意外な事かわかる



④美少女ものはカラーで見ると見るのがいい。だから、カラーページがいっぱい。「FRAY」攻略もつくと



アンケート  
バガキより

●スーパープロコレ3でエラー/スーパープロコレ3の「G-FORCE」というゲームでボスキャラとの対戦中、行180にエラーが出ます。いちおう「MOTOR:」というのを消したらうまくいきましたが。(山形・佐藤一光)⇒ターボRユーザーですね。そうなんです、うっかりしてましたが、ターボR以降は「MOTOR」(データレコードのモーターを回す命令)という命令がなくなりました。だからバグじゃないんです。かんべんしてくださいね。(コ)



# オリジナルストーリーゲームCD『クエス・ティアン』

以前1度紹介したことがある、CDのランダム・アクセスを利用したゲームがまた登場した。ストーリー中のいろんな選択をキミ自身が行うことによって、いくつものストーリーが楽しめるようになっていく。ということは、キミの選択次第で主人公たちの運命が決まるってことだ。

で、ストーリーのほうはというと、ドラゴンマガジンでおなじみの都築和彦氏が担当。ふとしたことから魔界へやってきた沙夢、雄太、そして担任の先生の蓮弥。彼らは途中で出会った小動物ポポといっしょに旅をする。ところが、雄太が突然行方不明になってしまう。手掛かりはない。そこで魔法の

街で調べてもらおうと、辺境の地カドマスにいくことがわかった。だが、かんたんにそんなところへは行けない。彼らを待ち受けている困難とは……。といった感じでゲームは進む。

発売/ワーナーミュージック・ジャパン、価格/2900円(税込)、初回特典/都築和彦オリジナルイラストポスター。



都築和彦氏のイラストとストーリー作品

## BACK NUMBER

### Mファンのバック・ナンバーの購入方法

現在在庫のあるものを調査したので、買いそびれちゃった人は、この機会に通信販売を利用してほしい。以下に紹介するが、もちろんこの号も、そしてそれ以降も同じ方法で、いつでも通信販売を行っている。ただし、スーパープロコレ1とMSX・FAN1月情報号は在庫が少ないので、いまずく申しこんでほしい。また、今後、在庫の確認などは直接徳間書店販売総務部へ電話して確かめることをおすすめする。ちなみに電話番号は03-4333-6231(代)である。

#### ●通信販売の方法

- ①ほしい本の名前②何月号か③冊数④自分の名前(ふりがなも)⑤住所(〒も)⑥電話番号を書いた紙を用意して、MSX・FANは本代980円+送料81円(1992年5月情報号からは71円)=1061円(1051円)を現金書留で送ってほしい。2冊以上申しこむときは1061円(1051円)×ほしい冊数、という計算になる。

なお、郵便振替の利用も可能。その場合は、①～⑥までの内容を振替用紙の通信欄に書いておくこと。

また、スーパープロコレの場合は、本代1980円+送料260円=2240円。美少女アルバムは1380円+送料260円=1640円。ということでごよろしく。

#### ●送り先

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店販売総務部「MSX・FAN(スーパープロコレ)がほしい」係  
なお、郵便振替を利用する人は「東京4-44392 徳間書店」まで。

#### ●在庫のあるもの

- ★MSX・FAN91年11月情報号
- ★MSX・FAN91年12月情報号
- ★MSX・FAN92年1月情報号
- ★MSX・FAN92年2月情報号
- ★MSX・FAN92年3月情報号
- ★MSX・FAN92年4月情報号

- ★MSX・FAN92年5月情報号
  - ★MSX・FAN92年6月情報号
  - ★MSX・FAN92年7月情報号
  - ★MSX・FAN92年8月情報号
  - ★MSX・FAN92年9月情報号
  - ★スーパープロコレ1(残り少ない)
  - ★スーパープロコレ2
  - ★スーパープロコレ3
  - ★スーパープロコレ美少女アルバム
  - ★ウェンディマガジン美少女アルバム
- ※残念ながら、91年の10月情報号の在庫はない。じつは今年の3月情報号でも通信販売のお知らせをしたのだけど、そのときスーパープロコレの1と2はなかったことになっていた。だが、残った本屋さんから戻ってきたので、いま在庫がある。だからいまのうちに急いで申しこんでほしいのだ。とにかく、バックナンバーは手に入りにくい。できるだけ本屋さんに事前に注文して、発売と同時に入手しよう。



① いわずと知れたMファン。毎月本屋さんに頼んで買うのがいちばん!



② 昨年のファンタムのなかから厳選された43本を収録。もちろんデジパックが付録

## PRESENT

### さあ応募しなさい

#### ①ドラゴンクエストVレポート用紙

……10名様(提供/エニックス)  
レポート用紙なのにオールカラー。7ミリ横ケイでB5サイズ。36枚つづりなのだ。9月27日に発売がやっと決まった「ドラクエV」が楽しみだ。また徹夜の日々なのだろうか。

#### ②『ストリートファイターII 春麗飛翔伝説』のCD発売記念テレカ……2名様(提供/東芝EMI)

編集部の方へ、ともらったものだけど、みんなに差し上げる。枚数が少ないけどガマンね。決して自分のぶんを取ったりしてないぞ。だって、なんていったって春麗ちゃんのテレカなんだから大事な読者の方にプレゼントしないでどうしますか。

#### ③ピンクソックスギャルズのTシャツ

……各1名様計4名(提供/ウェンディマガジン)  
ピンクソックスギャルズとどしふんのキャラのTシャツ。各1枚ずつでサイズはM。希望を明記してね。さやか(A)、まなみ(B)、ゆか(C)、どしぶんキャラ(D)。



④ こんなきれいなレポート用紙もいいな



⑤ かわいい春麗ちゃん!

⑥ 『ピンクソックス』に登場する女の子とナンセンス・キャラどしふんのTシャツ

#### 応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年齢・電話番号、③今月のF F Bでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。  
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係  
しめ切りは9月30日必着。発表は11月発売の本誌で。



#### プレゼント係より

9月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」の発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが当たらないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書き添えて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、未発売のソフトに関しては、発売後になりますのでご了承ください。



# おはこんにちわっ



●うちのしいちゃんはこたつと温度計でニワトリの卵を孵化させるという荒技の持ち主で、毎日ひなにエサをやっているが、近頃「まだ朝ごはんを食べていない」などというようになってい

(千葉・吉田茂弘)

巨乳アイドル井上晴美は英語の1月との質問に「マンデー」と答えていた。しかししいちゃんのボケは笑えない。●何かとバボの話の引き合いに出される北根編集長。なぜ苛めるの。私は彼女が好きだ。ディスクより彼女のグラビア写真を付録に付けてほしい。

(福岡・李香蘭)

ああ、おそろしい。編集長、あのBコロンのN♥RIK♥。あれはいけな

## 奈良三通信

### BOOKトクマ

TEL (0710) 9431-1027  
まじもあつた

92/07/08(木)	10:15
ダマ	¥980
小計	¥980
合計	¥980
現金	¥980
000140005	03-00



私がMファンを買った時の領収書。  
だいたいこの時間に入るが、みんなの口は、どうかな？

ps 名は誰にも負けない。ハズレをさがしてはいるぞよ！

●奈良・奈良の三冠王→レジのおねえさんはあきらかに編集長。編集長自身が「やさしいけど私にそっくり」さでジダンダを語る秀逸の出来だが、編集長の風当たりが強いのでこのネタは次から規制対象になるかもしれない(ノ)

い。♥はやめてください。いい年して。

●「野見山つつじ」と「バボ」と「おはこんデスク」の違いを教えてください。

(岩手・堀谷英洋)

順にいうと、絵をかく人、美人、仕事をくれる人というのが大まかなところだが。※女、女、男。ノッポ、チビ、デブ……3人ともたんなる別人なので、このあと無限に続きます。ちなみに、B：で、原文の「NORIKO」のOを♥に変えたのはぼくです。ごめんなさい。(おはこんデスク・コ)

●ぼくの名前は友治(ともはる)だが、よく「ゆうじ」と間違えられる。3歳のころなんかナースに「ともじ」と呼ばれた。(熊本・今村友治)

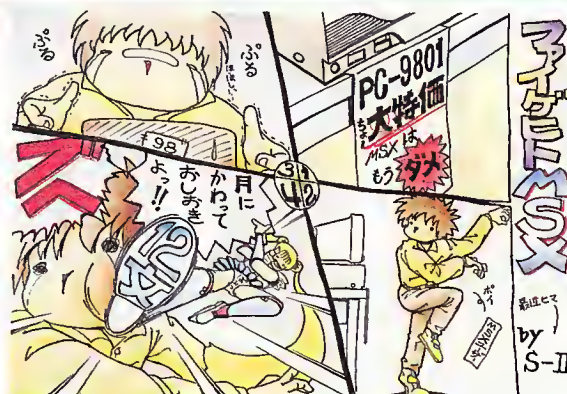
「ともじ」はないよな「ともじ」は。しかし「ありがとう」で井上順は秋子と書いてアキジと読まされていた。ちなみに水前寺清子は愛という名でラブちゃんと呼ばれていた。今ではますますないことだ。

●この頃よく鼻血を出すようになった。家や学校など、場所は関係なし。別に鼻血が出るのはかまわないが、女性の目の前で出したことがある。なぜだ山中の鼻。

(鳥取・山中善清)

わたしも小学生のころは鼻血女だった。ずっと「白血病」と信じていたが医者にさいたらんなる「のぼせ症」だった。

●ある日銀行の前で黒塗りのベンツを見た。何気なく見ていると銀行から黒のスーツに革靴、サンダースにパンチバマというおっさんが出てきて「あんちゃん/ あんちゃんもベンツは好きか。ベンツはいいぞ。大きくなったらベンツ買えや」といって乗って



●山口・S-IIや人間とはしよせん弱い生き物なのだ。ふらふらと98に手を出しておしおきされているのは、S-II自身の心なのかもしれない。しかし、セーラーMoonがついているかざり、MSXは不滅だ。ちょっとちがうような気がするが(ノ)

## 全部みせました



●兵庫・井上なみ(13歳)⇒あまりにも女子中学生生ばさがムンムンしているので装書まで載せてしまったぞ。それにしても、女子中学生はセーラー服を着たままだ寝るのか？ 踏みつける足は靴をはいているようだが、いったいここは家の中なのか、など、謎が多いが(ノ)

いってしまった。ぼくはパンツは嫌いだ。

嫌いだといったら今頃このハガキは届いていなかったハズだ。

●あのですね、バボさんはときどき載せたおたよりに返事を書いてませんよ。あれやめてくださいよ。友だちに載せたことを自慢したら「でも返事がないよ」といわれましたよ。(長野・竹田登)

それはすまなかった。最初にハガキをワープロで打って、それに返事を挿入するという方法で書いているためか、ときどき忘れるのだ。おはこんデスクが気づいて連絡をくれるかと思っているのだが、一度もないぞ。

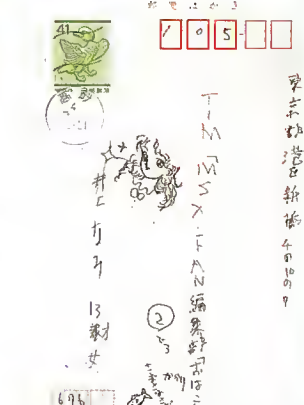
●なぜ空は青いのだ。別に黒でも白でもいいじゃないか。(鳥取・飯島慶郎)

黒じや黒人の存在が薄いではないか。書いたあとでコワくなったのでやめる。

●うちの母はテレビとかで出てくる若くてキレイな女性にいちいちクチをつけて困ります。(長野・ちくたけ)うちの母も松田聖子を「ちんちくり

## おしおき

### ちがい



ん「あっぱっぱ〜」などという。いったいどういうイミなのか。

●家庭教師を辞めさせられた理由が、親が事業を始めるのに資金が少しでも多くいるためといわれ、いろんな家庭があるなあと考えたが、今はたんに「疑った言い訳」をされたのではないかと思っている。(埼玉・高島謙作)

家族にひと芝居打たせるほど嫌がられたカワイイ高島にテレカをさしあげようではないか。これでイタズラ電話をかけまくれ。

おもしろい話  
おはこんへ

【編集内容】「おはこん」では、つねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず、バボ係まで。②美しいイラストから送るほどと難解な4コママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート、ノミヤマ係まで。③新作・古典問わず、イラストによる各種遊戯・技講座・イラスト講座係まで、そのほか、かつてにこいナリを作っても可。【特典】はとくに功績のあつたハガキに、②③は掲載者全員にMファン特製テレカをさしあげます。謎があて先。〒115 東京都港区新橋4-10-17 T.I.M Mファン編集部・おはこん〇〇係

●野見山疑惑①/5月号で野見山さんが昆虫になにか忘れられない思い出があるのかという質問に対して「次号でお返事いたこうではないか」と書かれていたのにぜんぜん答えていない。なぜだ。夜も眠れない。早くオレに眠りを与えてくれ。(愛知・堀江貴将)⇒むかし、わたしはカブト虫に似た男と付き合っていたのだが、その話ではないだろうか。今度こそ返事を願おう。いや、Mファンを読んでもくれてはいないが。頼むぞ、野見山。(バ)



# GM & V

## ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

10月の声を聞き、涼しくなってきた。外に出るとモワ〜とした風が頬をなで、とても爽快！ あんまり涼しいから食欲がなくて、ちょっとバテ気味さ。やっぱり秋はいいなあ！ 評：高田陽

### 8/21 エスパードリーム 〜めもりあるべすと〜

コナミのファミコン版アクションRPG「エスパードリーム」1と2のカップリング・アルバム。ファミコンのオリジナル・サウンドのみということで、試聴前は結構見くびっていたところもあったが、いざ聴いてみるとこれがなかなか。ハードのパワーにものをいわせてグイグイと押す感じのGMが主流の昨今、ファミコンの素朴な音はなんとなく心がなごむ。メロディもしっかりしていて、作曲者のがんばりがひしひしと伝わってくる。エフェクトの具合も申しぶんないし、ハイ・コストパフォーマンス盤といえるだろう。2のテレビCM用曲(ごく短いもの3曲)も収録。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7603
価格	1500円(税込)
備考	

### 8/21 魂斗罗スピリッツ

コナミの誇るスクロール・アクションの人気シリーズ「魂斗罗」のアルバムがリリースされる。まず、スーパーファミコン版「魂斗罗スピリッツ」のオリジナルを全曲収録。つぎに、「魂斗罗(アーケード/ファミコン/MSX2)」「スーパー魂斗罗(アーケード/ファミコン)」「コントラ(ゲームボーイ)」の、シリーズ6作品のダイジェスト曲を収録。さらにMIDIアレンジ5曲も収録されている。まさに「魂斗罗」ファンは見逃せないアルバムの登場といった感じだ。スーパーファミの音源パワーを引き出す力は業界一とまでうわさされるコナミのGMを堪能できる1枚。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7604
価格	2800円(税込)
備考	

### 9/18 達人王 東亜プラン

シューティングの究極を求め続ける東亜プランの新作、「達人王」のアルバムがリリースされる。ステージ1〜6、ボス、コンティニュー、ゲームオーバーの9曲のオリジナルにくわえ、SEコレクションも収録。また、ボス曲「HEAVY LONG」はインストゥルメンタルのデュオ、SPYによるアレンジも受けている。とにかく、このアレンジがスゴイの一語。これほどまでに渾然一体という言葉がにあうサウンドは聴いたことがない。エレクトリック・バイオリン、ギター、ドラムが、なんの反発もなくからみ合い、解け合っているという印象だ。bravo/



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00094
価格	1500円(税込)
備考	CDサイズ・カラー・ロゴ・ステッカー

### 9/21 ドラゴンナイトⅢ

エルフの超人気美少女ゲーム「ドラゴンナイトⅢ」のフル・アルバムが発売になる。PC9801版のオリジナル・サウンドを完全収録するほか、5章からなるアレンジ・バージョン(合計タイム約26分)も収録。まさに、サブ・タイトルにある「コンプリート」の名のとおり、完成したサウンド集といってよいだろう。オリジナルは前作にも収録されたのでよしとして、気になるアレンジだが、かなり音の輪郭がスッキリしていて、いわゆるワンメイク・シンセに近いものに思われた(エレキは生かも)。ゲーム・プレイ中は「目はランラン、耳はお留守」状態の人がほとんどだろうが、そんな人のライブラリーにこそくわえてほしい作品だ。



メーカー	NECAベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1075
価格	2800円(税込)
備考	原画ポスター(365ミリ×365ミリ)付

### 9/26 コナミ・ゲームミュージック・コレクションVol. 5

オリジナル・サウンドを存分に楽しめるシリーズ、その第5弾はおもに海外でヒットしたアーケード3作品の集合盤となった。まず、「サンセットライダーズ」。レトロっぽい旋律を、新しい感じの音色で奏でるという手法が際立っていた。続く「アステリクス」では、世界各地を舞台とするステージに合わせ、その国・場所をイメージした曲がならぶ。土地によって育まれた音楽は、やがてその土地を語る。だから、音楽から世界を思い浮かべることができるのだ。おお、音楽はすばらしい!……ちょっとオーバー? そして、最後の「ヘクシオン」は、おちゃらけパズルの肩書どおり、軽快で楽しい曲のオンパレードだった。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7605
価格	2800円(税込)
備考	

### 9/26 フィーナ 南翔子

透明感のある歌声で、多くのファンから支持を受けている南翔子さんのソロ・アルバムが、いよいよリリースされる。トータル・コンセプトおよび作詩は、安藤彦彦氏が担当。氏は、南さんの実兄であるベーシストの渡辺直樹氏とバンドを組んでいたこともある人物だ。アレンジは、もうGMファンにはブランド名と化した感のある米光亮氏が担当している。全10曲で、原曲は「イース」「ソーサリアン」「ロードモナーク」「ぼっぶるメイル」などのエンディングの曲。アレンジャーの好みか、全体的に都会的なイメージが漂う。大人のララバイといった風情だ。一点の曇りもない歌声は、すべての人に安らぎを与えるに違いない。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICS-238
価格	3000円(税込)
備考	

### 9/18 STREET FIGHTER II' 究極奥技編

かつて社会現象と騒がれたコンピュータ・ゲームは数々あれど、このストIIほどアグレッシブなゲームはあっただろうか。ビデオは、そのストIIをさらに進化させたストII'の世界を、5部に分けて紹介している。マズ、「華麗なる必殺連続技」。これは、相手に攻撃する間を与えず一気呵成に攻めたる連続技を、12人のキャラクタごとに収録したもの。続く「死闘同キャラ対決」では、ダッシュになって可能になった、同キャラ同士の息詰まるテクニク合戦を収録した。しかし、なんといっても目玉は、プロレスラー大仁田厚氏を解説に迎えた対戦プレイによる最強キャラ王座決定戦だろう。実況・ナレーションは、人気声優の子安武人さんが担当。全60分にわたって、スーパー・バトルや珍プレイ・好プレイが満載できる内容となっている。

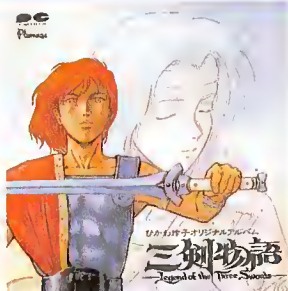


メーカー	ポニーキャニオン
媒体	ビデオ LD
品番	PCVP-10960 PCLP-00367
価格	各4800円(税込)
備考	60分カラーHI-FIモノラル(CXデジタルCLV)



## 9/18 三剣物語

GMとは無関係だけど、ファン層が一致するので続けて3つ紹介しよう。最初の「三剣物語」とは、ひかわ鈴子原作、角川スニーカー文庫の人気小説。これは、そのオリジナル・アルバムにあたる。収録曲は、角川のカセット文庫「三剣物語」のテーマ曲「THE INFANTS OF THE THREE SWORDS」を含む全10曲。GMファンにはおなじみの葛生千夏氏がサウンド・プロデューサーとして迎えられているのは見逃せない。ほかにCMや幅広い活動を行っている近藤達郎氏や、「鉄男」の映画音楽を担当した石川忠氏などが作・編曲を行っている。残念なことに試聴は間に合わなかったが、「炎の剣」「水の剣」「大地の剣」の3振りの剣をめぐって繰り広げられるファンタジックな物語を、音楽がどう支えるのか興味をひかれる。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCG-00187
価格	2800円(税込)
備考	初回予約特典/出渕裕進さくらB2ポスター

## 9/18 ツレちゃんのゆううつ

GMとは無関係のものの第2弾は「ツレちゃんのゆううつ」。これは、集英社の週刊ヤングジャンプで人気連載中の三島たけし氏のマンガのオリジナル・アルバム。作品中、CoCoの羽田恵理香さんが3曲の歌を披露しているのでファンは注目。3曲のうちの2曲は、7月17日発売の「夢からさめないで〜ツレちゃんのゆううつ〜」と、カップリング曲の「With Me」で、残る1曲はこのアルバムでしか聴くことのできない未発表曲となっている。音楽は、かしぶち哲郎氏や羽田文史氏などが担当し、原作中にもたびたび登場する大貫妙子さんの「色彩都市」「横顔」のインストゥルメンタル・バージョンも収録。また、原作者の三島たけし氏も作詩で参加している。さらに、GM界でもよく名前を見かける新居昭乃氏も、作曲と歌に名を連ねている。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCG-00188
価格	2800円(税込)
備考	初回予約特典/オリジナルステッカー(化粧箱入)

## 9/18 悪魔の黙示録

GMとは無関係のものの第3弾は「悪魔の黙示録」。これは、秋田書店発行の「サスペリア」というミステリーコミック雑誌で好評連載中の高橋美由紀氏のマンガのオリジナル・アルバム。音楽とサウンド・ドラマの2部構成で、原作者みすからドラマのキャスティング、監修、作詩に参加という力の入れようだ。——捨て子で修道女に育てられた少年、藤木沢瑞樹(声:山口勝平)は、自分が悪魔を倒すために生まれてきたことを知り苦悩する。しかし、彼に選ばれし仲間たちがいた。アジアからの留学生、ショウ・A・リン(子安武人)、友人の滝川志門(松本保典)、寿美奈子(三石琴乃)……。あるとき、瑞樹は学園寮の寮長、穂高連(林延年)と意気投合して友人となる。しかし、連の背中には悪魔の申し子であることを示す「666」の数字が刻まれていたのだ……。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCG-00189
価格	2800円(税込)
備考	初回予約特典/キーホルダー型アクセサリーケース

## 各社新譜情報

### ★ポニーキャニオン

<10月7日>……●ストリートファイターII〜究極奥義編〜(LD)⇒カプコンのアーケード格闘アクション「ストリートファイターII」の攻略をLDで。60分・Hi-Fiモノラル・CMXデジタル・CLV・4800円。ビデオと内容同じ。  
<10月21日>……●ゲームミュージック・スーパーライブ'92⇒8月22・23日に行われたゲームミュージック・フェスティバル'92のライブ盤。S. S. T. BAND、ZUNTATA、ALFH LYRA、GAMADELICの演奏を収録。価格等、詳細未定。●フィグゼクト⇒東亜プランの新作シューティングを1500シリーズ化。CD1500円。

<発売日未定>……●タイトル未定⇒S. S. T. BANDのシングルCD。初のオリジナル・アルバム「日LIND SPOT」からのシングル・カットの予定。アルバムは4月29日に発売済み。価格等、詳細未定。

### ★キングレコード

<10月21日>……●ザ・サウンド・オブ・ドラゴンズレイヤー⇒前作「交響詩ドラゴンズレイヤー」の続編にあたる作品。今回も、ワンメイク・シンセのクラシカル・アレンジ曲を収録。CD3000円。●アクスレイ⇒9月発売予定のコナミのスーパーファミ版新作ゲームのCD化。オリジナル完全+MIDIアレンジ数曲収録。CD2800円。

<11月6日>……●パーフェクト・セレクション・グラフィティス第2章⇒例によってNazoプロジェクトが手がけるアレンジ作品。CD3000円。

### ★ビクター音楽産業

<10月21日>……●ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol. 7⇒8月のAMショーで登場する、ナムコ新作ゲーム1作品のオリジナル・サウンドを収録。CD1500円。●ソルバルウ(ビデオ&LD)⇒あの「ゼビウス」の3D版である、大型筐体シューティングの映像集。ポリゴンによるリアルな3D映像は、BGVとしても楽しめるはず。収録時間約40分。価格未定。

<12月16日>……●フルキューレの伝説⇒スロバキア・オーケストラのフル編成による演奏を現地収録した、本格的なクラシカル・アレンジ作品。イラストなどの特典も検討中。価格等、詳細未定。

——来年1月以降、「スーパーワギャンランド」「スティールガンナー」などを収録する予定の「ビデオゲーム・グラフィティVol. 日」を始めとし、毎月のようにナムコ作品のゲームミュージック・アルバムをリリースする予定とか。おおいに期待しよう!

### ★NECアベニュー

<10月21日>……●バーディー・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒「ギャル」「ジョーカー」を始めとするバーディーソフトの人気ゲームをめいっぱい収録。収録時間30分。ビデオ3000円、LD3800円(CAV)。

<11月21日>……●(仮)ギャル1&2⇒バーディー作品の音楽集。オリジナル+アレンジ。CD2800円。●ポニーテール・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒ポニーテール作品の映像集。ステレオ、収録時間30分。ビデオ3000円、LD3800円(CAV)。

<12月21日>……●エルフ・ベストキャラクターズII(ビデオ&LD)⇒「エル」「フォクシー2」「天神乱魔」「ドラゴンナイトIII」などの映像集。ステレオ、収録時間30分。ビデオ3000円、LD3800円(CAV)。●PMD98⇒「プリンセスメーカー」「サイレントメビウス」などを手がけた、梶原正裕氏を始めとする4人のコンポーザーがPC98の音の限界に挑むアルバム。価格等、詳細未定。

### ★アポロン

<10月5日>……●大戦略エキスパート⇒アスキーのスーパーファミ版ウォー・シミュレーションのアルバム化。シンセによるクラシカル・アレンジ5曲+オリジナル完全収録。CD2800円。

<10月21日>……●交響組曲ドラゴンクエストⅤ〜天空の花嫁〜⇒発売まじかのドラクエⅤのN響によるオーケストレーション・アルバム。中村光一氏自らの構成も目玉。CD2枚組3800円。

### ★ポリスター

<発売日未定>……●(仮)スーパーリアル麻雀Ⅳ⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

### ★光栄

——現在開発中のパソコン・ゲームの発売に合わせて、CDをリリースする予定。11月頃まで、新譜はないよう。

### ★アルファ

——現在、古代祐三氏が手がけているGMをアルバム化する予定。おそらく来年のことになるだろう。

■アレンジヤーズ4th・オーケストラによるゲーム音楽コンサート2

◆日時: 9月15日(火・祝日)/13時30分開場・14時開演◆会場: 東急Dunkamuraオーチャードホール◆最寄り駅: JR池袋駅・池袋◆出演: すぎやまこういち、羽田健太郎ほか◆予定曲目: シムシティ、ファイナルファンタジーIV、信長の野望〜武將風雲録〜ほか◆料金: S席3000円、A席2500円◆問い合わせ: 日本アレンジヤーズ協会 ☎03-3498-1719



アンケート  
ハガキより

●AVフォーラム/初採用で「つくにしんじ」と間違われ、投稿ありがとうで真国真司となっている、津国真司(つくに・ましまし)です。この頃は投稿者のレベルが高い! 密かにライバルと思っていた界外年応もじつは数段上。ところでtRを達成してアルトマンという称号をいただいたが、実はたぶんヒッポック。同名の作品が採用されたから。あたったたらテレください。(大阪・津田真司)⇒悪かったぞ津田。あ、なんだ津国か。すまん、津国。あれ。(バ)



# AVフォーラム

塾長:よっちゃん

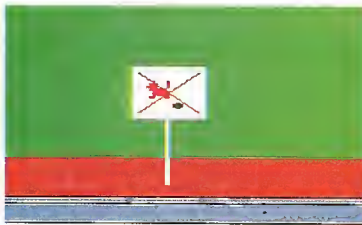


あまりに多忙のため現在別件で出張している。札幌でこの原稿を書いているのだが、東京に比べ5度くらい気温が低くて、つつい気持ちよく仕事が進む。

## 規定部門 お題は「ご近所」

ここでしてはいけません ■山形県・ここ太郎(16歳)

今月のお題は、意外に人気が集中して、佳作がそろった。身近な題材だと作りやすいということなのでしょうか。ここ太郎くん(M)の作品は、確かにご近所の話題。看板が立つということは、すなわちそのような行いがある、というわけで、匂いすら感じさせる新人の登場なのであった。



やれやれ看板のまわりにはちやんとツンチがあつて、ハエがたかっている

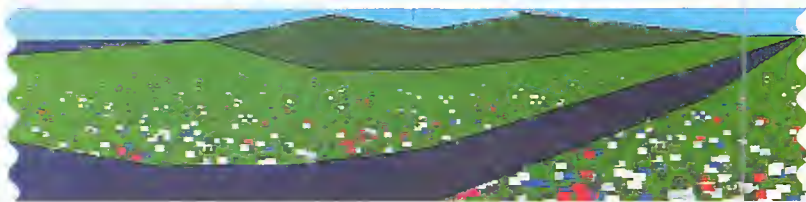
```
1 COLOR15,2:SCREEN5,1:COLOR=(4,4,2,0):CO
LOR=(9,2,1,0):LINE(0,120)-(255,149),4,8F
:SPRITES(0)="!q8??c":SPRITES(1)="":COLO
R=(5,3,3,3):PUTSPRITE0,(100,60),6
2 LINE(90,50)-(140,90),14,8F:LINE(113,90
)-(115,140),14,8F:LINE(95,55)-(135,85),8
:LINE(135,55)-(95,85),8:LINE(0,150)-(256
,212),14,8F:LINE(0,150)-(255,170),1,8:PA
INT(3,160),5,1:LINE(0,155)-(256,155),1:C
IRCLE(121,80),3,9,9,5
3 PAINT(122,81),9,9:CIRCLE(170,180),6,9,
,5:PAINT(171,181),9,9:FORI=150TO180:PU
TSPRITE1,(I,160),4,0:NEXT:FORI=180TO150S
TEP-1:PUTSPRITE1,(I,160),1:NEXT:SOUND7,5
8:SOUND8,105:SOUND0,3:SOUND1,15:GOTO3
```

近所の家によくやったこと ■宮城県・MOH(20歳)

このいたずらは、塾長もガキの頃にやったぞ。“ピンポーン”という電気式の呼び出しベルがある家では、かならず押してダッシュで逃げるワルガキだった。いやはや。MOHくん(M)ももう大人だからこういうことはやめなさいって、いまだにやっているわけないか。やられる立場になると大迷惑なのだ。

## 今月の1本 町

■新潟県・Nak(18歳)



山があり、道があり、川があり、海がある。田舎だ

これは規定部門の作品としてもよかったのだが、パノラマな感じが気に入ったので、「今月の1本」ととりあげた。ちょっとした高台から見た町の展望がぐるりと変化していくNaくん(MSX)の作品。似た作品は前にもあ

ったけれど、表示が大きいのが、ポイントですな。塾長も高校生の頃、よく近所の山に登っては町の向こうに夕日が沈んでいくのをながめたものである。思えば遠くに来てしまったことだなあ(詠嘆)。

```
1 COLOR,2,0:SCREEN5:DEFINT A-Z
2 FORI=1TO300:P=RND(1)*256:Q=RND(1)*84:C
IRCLE(P,Q,126),D*20,12,,2:PAINT(P,Q,126
),12:P=RND(1)*256:Q=RND(1)*84:C=RND(1)*5
+1:LINE(P,Q,126)-(P,Q*10,Q*15+126),VAL
("&H"+MID$( "59EFF",C,1)),8F:NEXT
3 FORI=0TO4:LINE(0,0)-(255,41),2,8F:CO
PY(0,126)-(255,289)TO(0,42)
4 READD:FORJ=1TOD:GOSUB6:LINE(D(1),0(2))
-(D(3),D(4)),1:NEXT:READD:FORJ=1TOD:GOS
UB6:PAINT(D(1),D(2)),D(3)*5,1:NEXT:PAINT(
0,0),7,1:FORJ=0TOD:COPY(0,J*42)-(255,J*
2+41)TO(0,I*42),J+1:NEXTJ,I:COLOR,0:CLS
```

```
5 FORI=0TO4:FORJ=0TOD:55:FORK=1TO3:CO
PY(J,I*42)-(J,I*42+41),KTO(J,K*42):NEXT:SE
TSCROLLJ,0,1,0:NEXTJ,I:GOTO5
6 READD$5:FORK=1TOD4:D(K)=ASC(MID$(D$,K,1
))$5-240:NEXT:RETURN
7 DATAS,04c4,068c,8<00,0I<J,J<c6,1,2640,
5,06N1,N1c3,04,4,428,28c8,2,H4<0,0540,6
,03;1,163,63S1,S1c4,c4C8,C808,1,06<0,7,
0404,04X1,X1c3,04c8,c894,94D<D<C1,2,H4<
0,0840,9,03;1,1I4,I4c4,I4c6,I4<8,<808,0
8?D,?D0D,0Dc0,3,06<0,0040,c540
```



ピンポーンを押し、鳴った瞬間にビュッと飛んでいく。ガキのようやるいたずらだ

```
1 SCREEN5,1:COLOR15,0,0:CLS
2 LINE(88,80)-(78,100),8:LINE(78,100)-(1
58,100),8:LINE(158,100)-(148,80),8:LINE(
148,80)-(88,80),8:PAINT(89,91),8,8
3 LINE(88,101)-(148,131),14,8F:LINE(96,1
06)-(108,131),15,8F:LINE(123,106)-(143,1
20),7,8F:LINE(111,112)-(114,118),10,8F
4 PSET(105,119),1:PSET(105,120),1:PSET(1
06,119),1:PSET(106,120),1:PSET(113,116),
1:LINE(0,131)-(255,145),2,8F
5 FORI=0TO4:BS="":FORJ=0TO7:READAS
6 BS=BS+CHR$(VAL("&H"+AS)):NEXTJ:SPRITES
(I)=BS:NEXTI
7 DATA 18,18,24,42,41,0,0,0,18,18,24,24,
24,0,0,0,0,18,18,0,0,0,0,0,0,18,14
24,44,0,0,0,0,18,18,18,18
8 A=32:8=108:C=200
9 FOR=ATOBSTEP2:FORI=0TO1:PUTSPRITE2,(X
+115),1,I:PUTSPRITE1,(X+115),9,2:PUTSPR
ITE0,(X+115),5,1,3
10 SOUNDS6,30:SOUND7,53:PLAY"S0M200C32":F
ORL=0TODC:NEXTL:X=X+4:NEXTI:NEXTX:IFC=12
HEN GOTO20
11 FORL=0TO500:NEXTL:PLAY"", "V1405B6,":F
ORM=0TO500:NEXTM:A=108:8=252:C=12:GOTO9
```

## 自由部門

## 恋しい音

### 眼前の蚊

■神奈川県・岡野健介(16歳)



南国とかに行くと、ゴキブリ、ハエ、蚊がでかい

ど迫力。勘弁してくれー、と叫びそうになる。顔のまわりに飛んでくる“ブーン”という音もするし、たまらん。岡野くん(MSX)、人の嫌がる秀作すな。

```
10 DEFINT A-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5,0:CO
PY(0,0)-(255,45)TO(0,211):FORI=0TO8:Y=16:
LINE(0,Y)-(128,105),I+2:LINE-(255,Y),I+2
:PAINT(128,120),I+2:NEXT:CIRCLE(128,120)
,128,0,,1,1:LINE(0,0)-(255,0),2:PAINT(0
,0),0
20 DRAW"BM100,130C11620M120,190BM132,190
M168,144M156,130":FORI=96TO0STEP-2:CIRCL
E(128,200),I,1,8,11:NEXT:FORI=0TO1:X=112
+I*32:Y=99:CIRCLE(X,Y),20,15,,1,5:PAINT
(X,Y),15:CIRCLE(X+2,Y+1),17,1,,1,5:PAINT
(X,Y),1:NEXT
30 FORI=2TO10:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:SOUND
0,40:SOUND1,0:SOUND11,1:SOUND12,0:SOUND
13,14:SOUND7,62:SOUND8,16
40 R=RND(1)*7+2:COLOR=(A,0,0,0):COLOR=(A
+1,0,0,0):COLOR=(R,6,5,2):COLOR=(R+1,4,3
,0):A=R:SOUND11,10+RND(1)*3:VDP(19)=RND(
1)*256:GOTO40
```

## 通学路

■東京都・T.Y.S Notos(15歳)

T. Y. S Notosくん(MS)は学校に通うのに多摩霊園(東京近郊の墓地)の中を通過していくのだそうで、このような作品になりました。墓地の画面の上のほうで、ふよふよしているのは幽霊だそうです。塾長も何回が行ったことがあるが、有名人のお墓も多いし、中央にある塔もカッコイイのだ。



## M31(アンドロメダ星雲) ■兵庫県・TAKE(16歳)

TAKEKUN(M)のメッセージでは「AVフォーラムは妙な作品が多くて本当におもしろい」とあって、わかっちゃいるがそう正直にいわれると照れる。あー、本作は非常に美しいですな。かんたんなプログラムなのに、宇宙の広がりを感じられて良い。



④カラー写真で見るとキレイ？ 斜めに表現しているところがナイス

```

1 COLOR,1,1:SCREEN7:SETPAGE,1:CLS:DEFIN
2 I,J,X,Y,O:=1
3
4 FORI=0TO120STEP4:D:=O*.1
5 IFI=100ORI=108ORI=116THEN5
6 C=15-(I+56)*.1*(I73)*4-(I72)*(I89)*8+
7 I88)*10:CIRCLE(256,76+O*.20),I*O!,C,,.
8
9
10 NEXTI
11
12 FORI=0TO511:Y=RND(1)*6:COPY(I,Y)-(I,Y+
13 205)TO(I,0):NEXTI
14
15 FORI=50TO168:X=RND(1)*16:COPY(X,I)-(X+
16 505,I)TO(0,I):NEXT
17
18 FORI=511TO807STEP-1:COPY(I,50)-(I,160+
19 (I311)*(310-I)*2),1TO(I,(511-I)*2),0:NEX
20 TI
21
22 SETPAGE,0:READAS:FORI=0TO6:FORJ=1TO5:P
23 SET(J,I),VAL("&H"+MIO5(AS,I*5+J,1)):NEXT
24 J,I
25
26 FORI=0TO209:X=RND(1)*511:Y=RND(1)*211:
27 COPY(1,0)-(5,6)TO(X,Y),TPSET:PSET(X+20,
28 Y+80):4:NEXTI
29
30 IFI=1THENCOLOR=(5,1,2,7):I=0:ELSELCO
31 R=NEW:I=1
32
33 A=SIN(1):GOTO11
34
35 QATA 00500007000575057F75057500070000
36 500

```

## RADIO ■東京都・T.Y.S Notes (15歳)

T. Y. SNotesクの2作目はラジオのダイヤルを回すのに合わせてチューニングの音がガー、ピーと変化するというもの。いったってシンプルなアイデアながら音がリアルなのだ。メカも単純で好みます。



④ブラックフェイスのシンプルなダイヤルがイカす

```

1 SCREENS=0:COLOR1=0:0:0:COLOR=(0,1,1,1):
CLS:LINE(5,100)-(245,100):15:FORI=5TO250
2 STEP10:LINE(I,90)-(I,110):15:NEXT:FORI=1
3 TO245STEP10:LINE(I,90)-(I,102):15:NEXT
SPRITES(0)="█":CIRCLE(200,150),20,13:P
4 AINT(200,150),14,13
5
6 FORI=2TO9:READA,B:CIRCLE(A,B),5,1:COLO
7 R=(I,5,5):PAINT(A,B),I:NEXT
8
9 COLOR=(13,5,5,5):A=0:LINE(50,80)-(60,8
10 5),12,8F:COLOR=(12,0,3,1)
11
12 S=STICK(0):A=A*(S#7)-(S#3):SOUND0,A+10
13 :SOUND1,0:SOUND6=A#2:SOUND0,28:SOUND0,14
14 :SOUND0,13:IFA>=60THENA=60ELSEIFA<=1THE
15 NA=1
16
17 PUTSPRITES(0),(A+4,90),10:0
18
19 COLOR=(8MOD08+2*5,5,5):B=A:COLOR=(AMODB
20 +2,0,0,0):IFINT(A)MOD20THENCOLOR=(12,0,3
21 ,1):GOTO4ELSECOLOR=(12,2,7,5):GOTO4
22
23 DATA190,140,200,135,210,140,215,150,21
24 0,160,200,165,190,160,185,150

```

■岐阜県・zochi(14歳)

ここからの2作品はビジュアルのない音だけの作品。もともとサウンドフォーラムとして音を扱っていた歴史のあるコーナーだけに、最近のビジュアル重視には反発の声もあったのでした。しかし、以下の2作は文句なしの傑作だ。I Z O R H I K U N (M)は清見村在住だけに、実際の音を知っている。

```
1 FORI=0T0255:SOUN08,15:SOUN00,0:SOUN08,  
I:SOUN06,255-I:SOUN00,0:SOUN03,I:SOUN06,  
255-I:SOUN08,50:SOUN07,I:SOUN06,200:SOUN  
02,I:SOUN07,255-I:SOUN07,120:SOUN08,I:S  
OUN08,I:SOUN09,I:SOUN010,I:SOUN07,255-I:S  
OUN011,I:SOUN08,255-I:SOUN09,255:NEXT:GO  
T01
```

ブランコ ■高知県・ZEEDEN岡林だい(15歳)

ZEEDEN岡林だいクン(M)、なかなか  
雰囲気出てますよ。黒沢監督の映画で「生きる」という名作があり、劇中の主人公がブランコに乗って「命短し恋せよ乙女……」と歌うシーンがあって、これは涙なしには見られない。ちなみに、塾長のいちばん好きな映画『エル・スール』にも肉庭にブランコがあった。

```

10 CLEAR500:_MUSIC(0,0,3,2,2,2):DEFINTA-
Z:Poke&HFA2C,30:R=RND(-TIME)
20 PLAY#2,"T140V150703","T140V130806","T
140V1107036","T140V1408048":AS="C7"
30 FORI=0TO1:I=0:PLAY#2,AS,AS,AS,AS:FORJ
=280TO2000:STEP8:_TRANSPOSE(J+RND(1)*80
)=J+(J*(24000)*150/NESTJ,I

```

## スポットライト ■青森県・ブッカー清志郎(21歳)



④光がきれいに出るとき  
は空気はにごっている

```

1 DIMA (23,3,COLOR,0,1);SCREEN5;FORI=0T023:
A(I)=SIN(.01745+5*1+I)*4;NEXT:FORI=0T300:
X=RND(1)*70+90;Y=RND(1)*9+20;O=RND(1)+7;
FORI=YTO195STEP50:PSET(X+4,CMOD24)+D=RND(
1)*1.2,L,CMOD8+2:C=C+1;NEXTL,I:FORI=0T
01
2,COLOR14+I:CIRCLE(115,180-I),25-I*3,,.
3,PAINT(115,180);NEXT:COLOR1:CIRCLE(115
,180),26,3,1415,0,3;DRAW"BM140,180M154,
45M135,32M98,180":PAINT(0,0):COLOR15:DR
AW"BM154,45M135,32M136,30M155,43M154,45C
100136154,36":PAINT(136,31)
3,FORI=2T09:COLOR=(I-1)*MOOD+2,7,7):CO
LOR=(I,0,0):FORL=0T97:NEXTL,I:GOTO3

```

## 時代 ■福岡県・ちゃん(17歳)

ぐるぐると「時代」という文字が回転しているのだから、もう、中島みゆきの歌「時代」で「まわる、まわるよ、時代はまわる」というアレだ。これまたCOPY文の応用編。ちゃんクン(M)、中島みゆきとか長渕剛とかはおなじようなスタンダードな存在なのかしら？



④'80年代以降になると「時代」という区切りに意味はない

```

10 DEFINT A-Z:DIMD(63),C(17),T(17):COLOR 1
5:1:SCREENS:=F0R=0T063:O(1)=ASC(MID$(?:"P
b:":PAPABAP:YAY:babFPRPLJLVVVVVVVVVVVQVQVQ
KaaJX["P"afqRqHmufLxL"S",I+1,1)-89:NEXT
30 F0R=0T08:C(1)=COS(I/5.73-1.48)*999:C
(17-I)=C(1):T(1)=ATAN(I/5.73-1.48)*999:T(
17-I)=-T(1):NEXT
30 F0R=1T03:SETPAGE I:CLS:F0R=J0T01:F0
RK=0T02:T=K+J+S*I+6-6:F0R=0T015:L=H+4
40 X=K+85+42*Y+J+100+25*M=O(H+C(T)/999:
N=D(H+1)+(1+M+T(1)/70000!)+Y:O=D(H+2)+C
(17)/999:P=D(H+3)+(1+O+T(1)/70000!)+Y
50 LINE(X+M,N),(X+O+P),15:LINE(X-M,N+50)
(-X,O,P+50),14:NEXTL,K,J,I:SETPAGE0
60 F0R=L0T01:F0R=1T03:F0R=J0T01:Y=150*L
-J+100(L=2-1):F0RK=0T02:X=171*L-K+85(L=
1+2-1):COPY(X,Y)-(X+B4,Y+49)-I-L*(I-2)*2T
O(80,70)-0:NEXTJ,K,I:GOTO60

```

■大分県・◎F.I.S(13歳)

◎F. I. Sクン(MSX)の作品はちょっと地味ながら、クモが巣をはり、虫を捕まえるまでを丁寧にあらわしている。作者のコメントによると、毎日のプログラム時間は「平均1時間くらい」で、「作品は家族の人に見てもらって、から細かい調節をするそうです。



●糸の張り方は見事にシミュレートしているのに、クモの向きは常におなじ

```

1 COLOR15,5,5:SCREEN5,3:DEFINTA-U:QIMX(1
5),Y(15):FORI=0TO1:FORJ=0TO7:REAOOS=E$S
$=S+S+CHRS(VAL("H&H"+Q$)):P$=P$+CHRS(VAL("
H&H"+E$)):X(E$)=COS(E#.392):Y(E$)=SIN(E#.39
2):E=E+1:NEXT:SPRITES(I)=S$:S$="":COLORS
PRITES(I)=P$:P$="":NEXT:F=15000
2 Q=99:FORI=0TO15:REAOA,B:GOSUB5:H=H+1AN
D1:NEXT:Q=2:DEFNZN=RND(1):A=0*(X(15)+128:
B=0*(Y(15)+106:GOSUB5:FORI=0TO3STEP10:FOR
J=0TO15:1=1:A=I*(X(J)+128:B=I*(Y(J)+106:G
OSUB5:NEXTJ,I
3 FORK=0TO3:A=124:B=96:H=0:GOSUB5:M=1:FOR
I=0TOFNZ+F:NEXT
4 E=F*NZL+L24:FORD=0TOFNZ+L30:PUTSPRITE1
,(D,E):E=E+FNZ+5-2:NEXT:A=0:B=E:GOSUB5:H
=1:M=E:FORI=0TO30:A=D+F*NZ+16:B=E+FNZ+16:
GOSUB5:NEXT:PUTSPRITEQ,(D,E),1:PUTSPRITE
1,(0,211):Q=Q+1:NEXT:FORI=0TOF/3:NEXT:E
NO
5 S=(ABS(X-A)+ABS(Y-B))/5+1:V=(A-X)/S:W=
(B-Y)/S:DAT18:1
6 L=159:PUTSPRITEQ,(X-7,Y),X=X+V:Y=Y+W:I
FTHENLINE(X,Y),(X-V,Y-W)ELSEIFMTHEHPUTS
PRITE1,(0+FNZ+5-2,E+FNZ+5-2),1
7 IFABS(X-A)*10RABS(Y-B)*10THENG:DATA18,A
,3C,1,3C,A,7E,1
8 RETURN:QATA99,1,7E,1,99,1,30,F,78,F,78
,F,FE,1,FF,1,3C,1,4A,1,0,0,128,0,128,211
,0,106,255,106,233,5,22,211,22,0,233,211
,173,211,83,0,173,0,83,211,0,159,255,53,
255,159,0,53

```

お★題

札幌の恵から電車に乗っているうちに気が付いたのだが、家の建て方が本州とはちがうなあ。土地が広いせいから、小さな家が間隔をあけて建ち並んでいるし、雪が降るせいか屋根が少し傾斜している。屋根は瓦(かわ)ではなく、トタンとかそういうたものでしょう。うむ、おもしろいので、1月号のお題は私の家といふことにします。現実にある自分の家もいいし、こんなところに住みについていう空想上のしるものでもよし。そういえば、ギリシャの白い家とか、いろいろあるなあ。日本のアパートやマンションとかくくると、ずいぶん暮らしたの感覚がちがうだろうと思うなあ。そういう空想と実感を、めいていただいて、しめ切りは10月8日必着です。



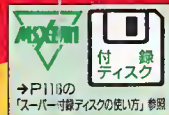


# MIDI三度笠

GTフォーラム  
から独立!

## あらゆるMIDI環境にトライ&レベルアップ・テク

ちょっと変更して今月より基本立構成。機種を問わないMSXにいろいろトライし、さらにテクニックもレベルアップしていきましょう!



## 第1回★MSXのMIDI環境

### 整いつつあるMSXのMIDI環境

最近、MSXのMIDIまわりがとて充実してきた。そこで今回より、このコーナーはGTフォーラムから独立したので、いろいろな機種の環境をサポートできるようになった。もちろん、

すでにMIDIを活用している人達のために、打ちこみテクニックの章(95ページ)も作り、さらに充実したコーナーにするつもりだ。というわけで、みなさんよろしくね。

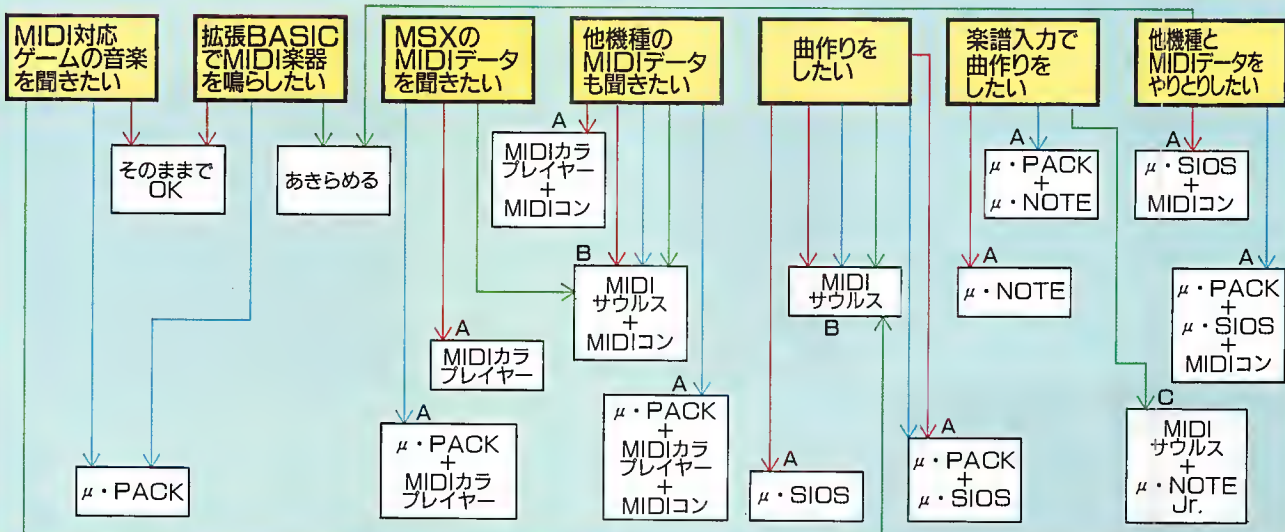
あらためて、MSXのMIDIでは今どんなことができるのだろうか……を、やりたいこと別に下の表にまとめてみた。これによって再確認したことは、他機種と対等レベルだということ。

あたりまえだけど、MIDIでの音楽はCGなどと違ってハードの制約(たとえば画面モード)にはとらわれないのだ。だからMSXはMIDIにとっていちばんの近道なのである。

### MIDIやりたい別アイテム

2/2+  
ST  
GT

注1. 楽器は持っているものとする  
2. MSX1はどれも対応できない  
3. 同時に使えるトラック数はA=16, B=8+1(リズム専用), C=18



MSXのMIDI環境	能力					対応機種		
	MIDIインターフェイス	シーケンスソフト	拡張RAM	新MSX MUSIC	入力方法	2/2+	ターボR ST	ターボR GT
MIDIサウルス	○	○	×	×	※③	○	○	○
μ・SIOS	×	○	×	×	※③	×	△※①	○
μ・NOTE	×	○	×	×	楽譜	×	△※①	○
μ・NOTE Jr.	×	○	×	×	楽譜	△※②	△※②	△※②
μ・PACK	○	×	○	○	×	×	○	○
MIDIカラプレイヤー	×	△※④	×	×	×	×	△※①	○
MIDIコン	×	×	×	×	×	○	○	○

○有または対応 △条件付き対応 ×無または対応していない、または無関係

※① μ・PACKが必要 ※② リアルタイム・レコーディングが必要 ※③ リアルタイム・レコーディング不要 ※④ 再生のみ

■用途別の説明 1. MIDIインターフェイス/MSXとMIDI機器をケーブルでつなぐための端子。μ・PACK(1万9800円)。MIDIサウルス(2万9800円)はMIDIインターフェイスとシーケンス・ソフトのセット。 2. シーケンス・ソフト/MIDI楽器の演奏情報データを作るためのソフトウェア。普通の入力方法はリアルタイムレコーディング、ステップレコーディング(数値または鍵盤)の2種。楽譜入力専用ソフトウェアもある。MIDIサウルス、μ・SIOS(2万9800円)、μ・NOTE(2万9800円)、μ・NOTE Jr.(1万9800円)。 3. MIDI再生専用ソフト/MIDIデータを開くためのソフトウェア。MIDIカラプレイヤー(9800円)。 4. コンパード・ソフト/異機種のデータをやりとりできるように変換するソフトウェア。MIDIコン(9800円)はミュージン、ミュージン、スタンダードMIDIファイル、MSXのMIDIデータを扱う。 5. 新MSX-MUSIC/ターボR用の新しい拡張BASICにより、BASICプログラムでMIDI楽器を鳴らすことができる。GT。μ・PACK(MIDIインターフェイス、MIDI拡張BASIC、256 Kバイトの拡張RAMを内蔵)

※ μ・NOTE Jr.は9月、MIDIカラプレイヤーは10月発売予定





# これでキメる! 打ちこみテクニク

第1回★ドラム、ベースはリズムの主役//その1 by早坂泰成

早坂泰成/1981年生。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。大学在学中より、とねるす等タレントのバックや、国内外の多数のイベントをこなす。

宿場町

今月より「どうやってモノホンぽい打ちこみをキメるか」について、私の経験をお話していこうと思う。みんなが使っている音源はそれぞれ違うだろうけれども、ぜひ自分の環境で試してみしてほしい。

よく使われるドラムセットには、スタンダードなもの、シンセドラムセットなどがある。今回は基本である、スタンダードなドラムセットについての話。

まずは各ドラムの名称を知っておこう(右図参照)。

ドラムを打ちこむ上で大事なことは、リアル感を出すことにある。そのための方法が2つあり、1つめが、ステレオで打ちこむこと。こうすることによって、いかにも目の前で演奏しているような感覚(ライブ感)を出すことができるのだ。ただし

音源によってはできないものもあるので取説を読んでみよう。

そして2つめの方法は、ベロシティ(強さ)を変えること。どんなプロのドラマーでも、同じ強さで連続的にたたくことは不

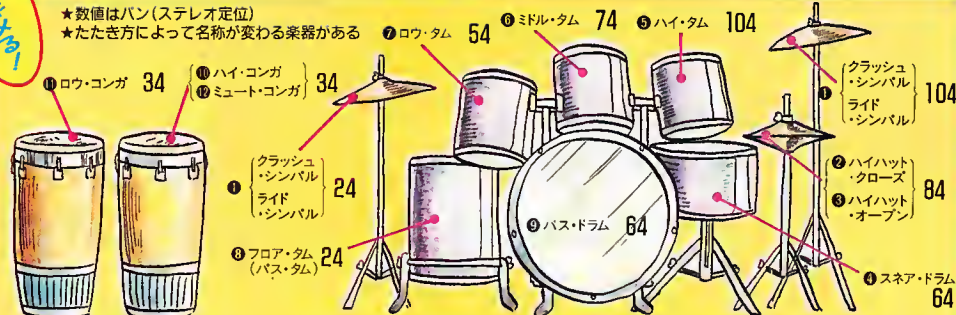
可能であり、逆に強さを変えることによって、サウンドにノリを出すことができるのだ。打ちこみにおいても同じことがいえる。この2つの方法でサウンドがグーンと生きてくるぞ!

それではドラム譜を参考に、その下の楽譜を打ちこんでみよう。この楽譜はカシオペアやスクエアなど、フュージョンサウンドによくあるリズムだ。さあ、ステレオでリアルにキメよう。

イラストのドラムは右ききの人の基本的なセッティングを正面(客席)から見たもの(左ききの場合は逆)。今回はパーカッションにコ

## ステレオ打ちこみでライブを再現 スタンダードなドラムセットとパーカッション

★数値はパン(ステレオ定位)  
★たたき方によって名称が変わる楽器がある



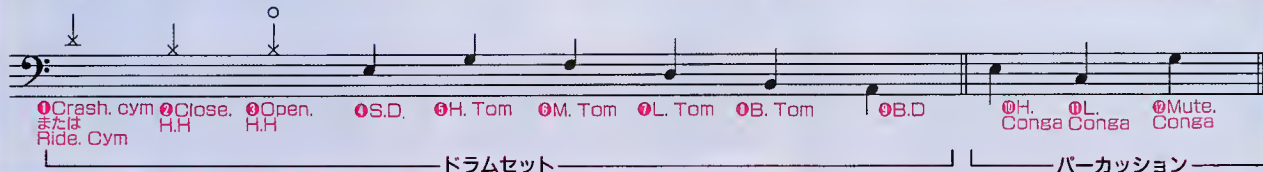
イラストのドラムは右ききの人の基本的なセッティングを正面(客席)から見たもの(左ききの場合は逆)。今回はパーカッションにコ

ングを入れてみた。それぞれの数値は64をセンターとした場合の左右の割合なので、64以下だと左寄り、以上だと右寄りに聞こえる

わけ。また、リバーブ内蔵の音源を持っている人はスネア、コンガ、タム類にリバーブをかけると、より効果的なライブ感が味わえる。

## ドラム譜と各楽器の省略名(各番号は上のドラムのイラストに対応)

★音の高低がドラム楽器の種類を表す



## 微妙なベロシティ値で人間くさいノリをだす

★数値はベロシティ値 ★シンバルはクラッシュ・シンバルのほうを使う



※B.Dはぜんぶ100。また、それぞれの楽器の同じ数値はA、B、C、Dに分けたので、そのとおりに設定してほしい

## 今月の付録ディスク「ハレルヤ」 by ビッツー

今月は付録ディスク周年ということで、日頃MIDIソフトウェア制作に励んでいるビッツーに「ハレルヤ」(ヘンデル作曲)をプレゼントしてもらいました。『MIDIサウルス』用データなので、『μ・SIOS』ユーザーもばっちり。右の表はCM-32Lを使ったデータの内訳

だけど、違う音源の人もこれを参考に設定を変えて聞いてみてね。4チャンネルしか使用していないので、たとえば、MIDI端子付のエレキギターやカシオトーンでも鳴らすことができちゃう。今回よりデータの内訳をこういう表にするのでよろしく。

## ■データの内容(MIDIサウルス+CM-32L)

トラック	チャンネル	プログラム・ナンバー	音量バランス
1(メロディー)ストリングス	2	48	—
2 ストリングス	3	50	—
3(ベース)エレキ・ベース	4	67	—
4(ドラム)	5	00	—

テンポ 120  
ドラム C1/バス・ドラム  
F#1/クローズ・ハイ・ハット

G#1/オープン・ハイ・ハット  
C#1/リム・ショット  
C#2/クラッシュ・シンバル

Let's Try!

★95ページの楽譜の補足★ステレオ設定/①バス・ドラム、コンガ、それ以外の音ぜんぶに3チャンネル使って、または音色ごとにチャンネルを使って、コントロール10のパンで指定する。②パラレル・アウトのドラムマシンだったら、ミキサー側でステレオ指定。③最近のマルチ・ティンバーの楽器ならほとんどできるし、初期状態でステレオ設定になっているので、各自楽器の取説を見るように。



ほぼ梅麿の

# CG Contest

今月は、編集部がKATANAが倒れてしまって、いろいろな面で大変だったおじゃる。でも、おき、このごろのマロは、残暑がきびしくて眠れない日々が続く。寝不足だぞよ。ぐう〜。



## POINTシステム

投稿された作品をヒッツーCGチームの5人が、5つの項目につき1〜5点の5段階で評価します。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技、イラスト部門は、構図・色彩・魅力・背景・表現です。ぬりえ部門は、色彩・背景・表現の平均点を5倍にしています。

力・演出・技、イラスト部門は、構図・色彩・魅力・背景・表現です。ぬりえ部門は、色彩・背景・表現の平均点を5倍にしています。

総合POINTS	賞金&賞品
100〜125	イラスト部門は、現金1万円。紙芝居部門は、現金2万円。ぬりえ部門は、5千円。
80〜99	イラストは、現金5千円。紙芝居は、現金1万円。ぬりえは封筒紙。
60〜79	イラスト、紙芝居ともに、ディスク5枚+テレカ。ぬりえはテレカ。
50〜59	イラスト、紙芝居ともに、ディスク1枚+テレカ。ぬりえはディスク1枚。
40〜49	イラスト、紙芝居ともに、テレカ。ぬりえはなし。

## ファンキーK流・ワンポイントテクニック

考えてみれば、CGコンテストが今の形になって、すでに1年たってしまったぞよ。あまり気にしてなかったおじゃるが、これもひとえにみんなの応募のおかげぞよ。

さて、今月のワンポイントテクニック紹介といきたいのでお

じゃるが、今月のマロは、極秘プロジェクトが進行していて忙しいのでおじゃる(101ページを見よ)。したがって、今月はマロに代わって、ファンキーKに紹介してもらおうおじゃる。マロとはちがった描き方をしているKなので、マロも参考にする

でおじゃるぞ。と、ということで、今月のワンポイントテクニックをまかされてしまったファンキーKだぜ。夏休みも終わってしまったが、この夏はCGにはげんだか? 何? 海に行っていて描いてない? それなら今から夏の思い

出をCGにするのだ! コンテストへの応募待ってるぜ。それはさでおき、ファンキーK流のテクニックを紹介してみようと思うぞ。名付けて、「思い通りのサイズにする方法」だ。時間のかかる絵の描き方だが、初心者の人にはオススメ!

## 困ったときは縮小機能を使い!!

初心者ありがちなんだけど、もうすこしちいさく絵を描こうと思っていても、実際描いてみると大きくしか描けないことがよくあるんだよな。たとえば、人物を描こうとしたとき、自分では胸から上あたりを描こうと思っていても、けっきょく首から上しか描けなかったりとか。そんなときどうするか? オレ様ファンキーKが、こんな素朴な疑問の答えを教えるぜ。こういうことになってしまっ

たら、縮小機能を使ってみるんだ。はじめに描いた絵を縮小して、修正する。それでも絵が大きいと思ったら、また縮小してみるといい。自分の気に入った大きさになったら、そこで残りを描き足せばいいわけだ。どうだ、かんたんだろう? ただし、この描き方には注意が必要だ。縮小すればするほど、もとの線がくずれるので、あんまり極端に縮めすぎると形がわからなくなってしまう。縮めるときは、よくばってはいけないぞ。実際やってみると、線の修正でかなりの時間を費やしてしまうので、最終的にはこの技を使わず、直接マウスでちいさく描けるようになってほしい。この技は、本当に困ったときの脱出法として使ってくれよな。



①まずは目・鼻・口を描く。この絵は、半分だけ先に描いて、コピー機能で左右反転したもの。この時点で、顔しか描けないことに気づくだろう



②ここで縮小機能を使って縮小する。このぐらいに縮めれば、肩から上が入るようになる。あとは、まわりの下描きをはじめて、全体のバランスをとる



③困ったときの拡大縮小機能。ふだん使わない機能でも、困ったときは使える機能



④右すみのように文字を入れたくなかったので、コピー機能を使って全体を左につめる。あと、下描きと色ぬりを同時に進行させる。これはオレ様流の描き方だ



⑤文字を入れて完成。ちなみにこの文字は、ペンを太くしてそのまま書いたものだ。あとは、ルーペ機能を使って、それらしく削っていったのさ





梅庵 本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子



ファンキーK 髪の毛が立っているけど本当はやさしい



のぐりろ ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る



アニイ/ ビッツーでは数少ない、まともな人物(うそ)



Dr. S. なぜかことわざが好きという不思議な人物

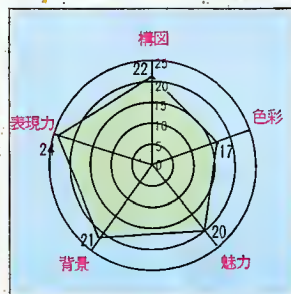
## イラスト部門

ファンキーKのワンポイント  
は、役に立ったでおじやるかな? こういった描き方もある

# 102

### POINTS

この作品は、おもしろいでおじやる。絵をじっと見つめると、このなかの物語や、音が聞こえてきそうぞよ。そして、この色彩感覚/ユーモラスなスゲアタロー、アイロニカルな人物の表情。どれをとっても日本人離れているでおじやるぞ。作者はもしかして、外人なのでおじやるか? と、思ってしまったぞよ。作品のほうは全体的に暗くまとめているでおじやるが、雲のすきまからのぞく夕焼けが、みごとにフォローしているでおじやる。その夕焼けのなかで鳥を飛ばしているでおじやるが! 匹だけでなく、たくさんの鳥を飛ばすことにより、これから何かが起こりそうだという効果もでているマロ。なんだか体が震えてきたでおじやる。㊦



ということ覚えておいてほしいでおじやる。それでは、イラスト部門から発表するぞよ。

**ジェレミイとわたし** 富山県・HOBBS (28歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN8)



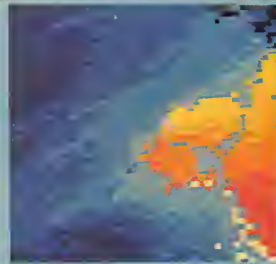
## この作品はここがウマイ!

なんといっても、この人物の表情と色がすごいでおじやる。キャンプなどできもだめしをやる時、かならず1人はやるでおじやる。懐中電灯を下から照らして「わっ」と人を驚かすように光源を下におき、顔を照ら

して見せている表現が不気味さをうまく引き出しているマロ。さらに、どんよりとした雲と夕焼けのギャップが、いい味だしてるぞよ。この作品は、全体の表現の仕方(色のバランスが絶妙)がうまいでおじやる。



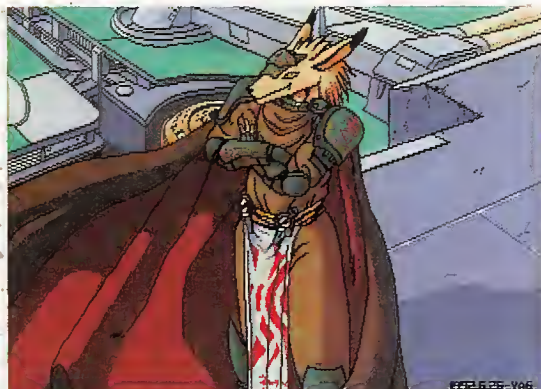
光が下からきているでおじやる。髪もなびいている表現が、いい効果ぞよ



夕焼けの切れ目に色をたくさん使って、雲の深みがでているマロ

## WOLF

福井県・YAG (21歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN7)



# 90

### POINTS

キャラクターと背景との色合いが、合っていない気がするぞよ。構図の取り方が勉強したもれ。㊦ 構図: 19、色彩: 16、魅力: 19、背景: 17、表現力: 19

## TOTAL RECALL

長野県・瓦屋竹左衛門 (15歳) (自作ツール使用/SCREEN5)



# 89

### POINTS

なかなか、リアルに描けていてよいぞよ。ただ、うしろと肩幅があってもよかったと思うマロ。㊦ 構図: 17、色彩: 21、魅力: 17、背景: 15、表現力: 19

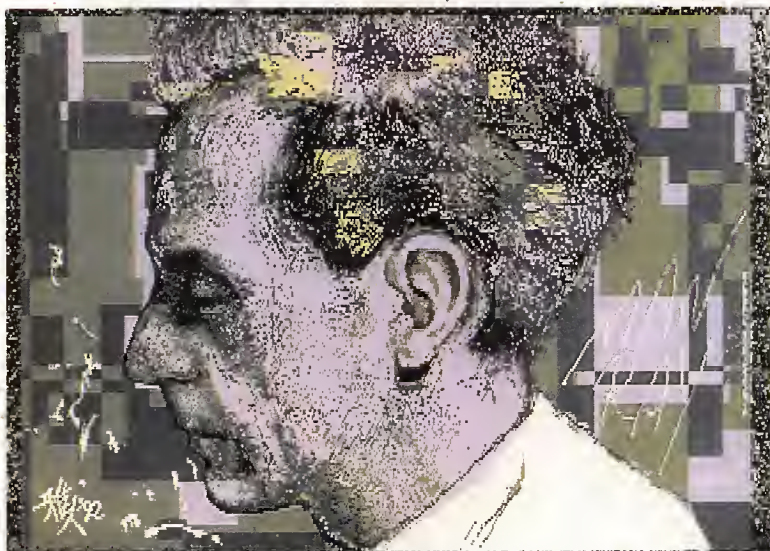
おしかった人たち

〈埼玉〉「無題」ハイウェイマン'92 (1・1・2・1・2) 〈東京〉「オベロン」意識下広告 (2・2・2・1・2) 「月姫」よきにい! (1・1・2・1・1) 「STEP STEP」M's POWER (2・2・2・1・2) 〈神奈川〉「おはよう」ワタナベコウイチ (1・1・3・2・2) 〈長野〉「待ち合わせ」freedom (3・2・2・1・2) 〈岐阜〉「パンツ」かたっちゃんKK&(C) kad (2・1・2・1・2)



## ポートレイト・マンレイ

山梨県・中林雅人(21歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN7)



91  
POINTS

背景に書かれた文字が、マウスでなぐり書きしたみたいでスッキリしないでおじゃる。もっと、イラストを意識した入れ方を身につけるとよいと思うぞよ。難しくなるかもしれないでおじゃるが、文字の大きさ、位置、形、背景との相互関係などを考え、入れるのでおじゃる。何パターンか作って、合成ロードしてみてもいいかでおじゃるうか? あと、もうすこしいわせてもらえば、自分の名前はまだちいさく入れたほうがいいぞよ。背景も何パターンか作ってみるといいでおじゃる。⑨(構図20・色彩20・魅力21・背景16・表現力24)

## SEAN CONNERY

神奈川県・川久保考盛(19歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN7)



83  
POINTS

ちよつと塗り方が固い感じがして、さわつたら痛そうなのがするぜ! うまいので次回作に期待! ⑨(構図17・色彩21・魅力18・背景11・表現力16)

62  
POINTS

個人的には、森の描き方が気に入って、まっただ、全体がさびしい。⑦(構図12・色彩13・魅力12・背景13・表現力12)

## 森の守り神

埼玉県・たんちょけん(16歳)

(グラフィサウルス使用/SCREEN7)



## なべおとこ

埼玉県・きゅうりっばん(17歳)

(グラフィサウルス使用/SCREEN7)

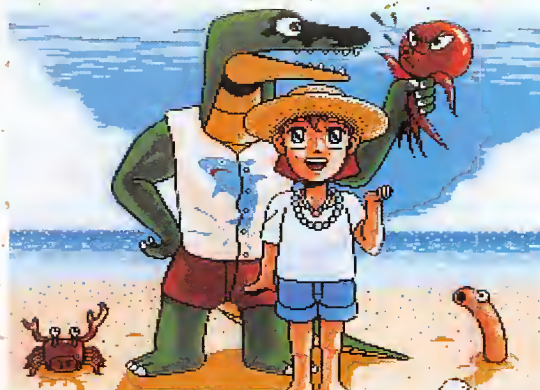


57  
POINTS

ビックリ箱で驚いているよう、背景をもっと工夫して、⑤(構図11・色彩13・魅力12・背景9・表現力12)

## はくあきの海

千葉県・KABUROWTA(18歳) (DD倶楽部使用/SCREEN5)



78  
POINTS

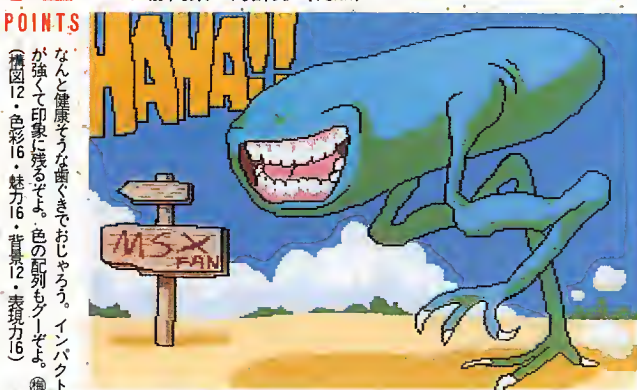
なかなか、ほのぼのしてて気に入たでし。黒い線を使わず、緑の緑で描いているのがいいでし。⑨(構図14・色彩13・魅力15・背景19・表現力17)

72  
POINTS

## 何処迄?

静岡県・時計男(16歳)

(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)



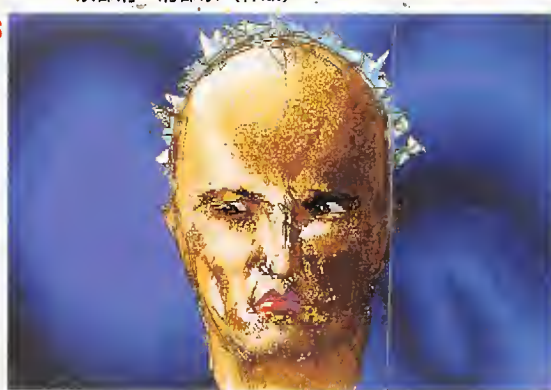
なんと健康そうな顔くでおじゃる。インパクトが強く印象に残るぞ。色の配列もグーぜよ。⑨(構図12・色彩16・魅力16・背景12・表現力16)

69  
POINTS

## おやじくん

京都府・府都京(17歳)

(グラフィサウルス使用/SCREEN7)

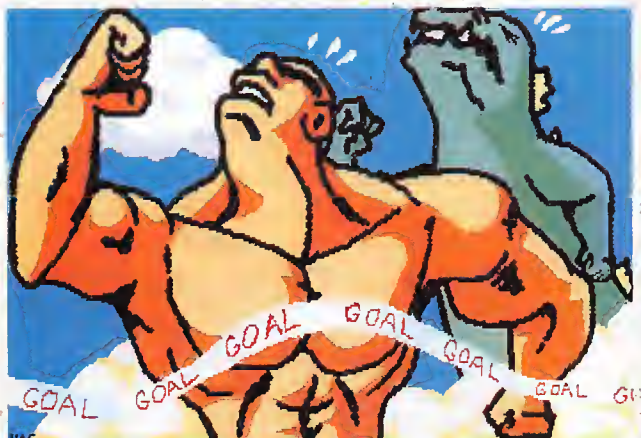


背景にのまれそうなのがするぜ! ただ、もうすこしウネウネさせればよかったかもなおいし! ⑨(構図13・色彩15・魅力14・背景13・表現力14)

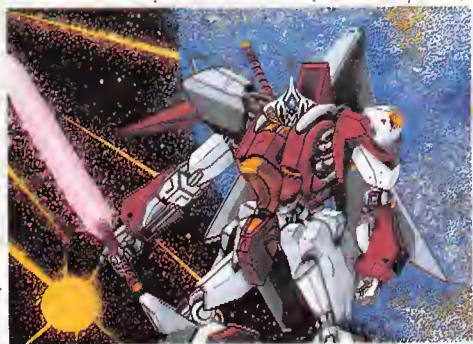


# JAM(3)

福井県・YAG (21歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN7)



**81 POINTS**  
作者が楽しんで描いた作品には、受け手にもある程度わかるものだけ! そういった作品は、魅力にいい点がつく。残念なところをあげるなら、構図にもうひと工夫してほしかったぜ! ⑧(構図13・色彩16・魅力19・背景14・表現力19)。



**57 POINTS**  
ロボットの塗り方と背景の塗り方がうまい。⑧(構図11・色彩13・魅力10・背景11・表現力12)。

戦いの序曲 東京都・宇宝秀行(17歳)

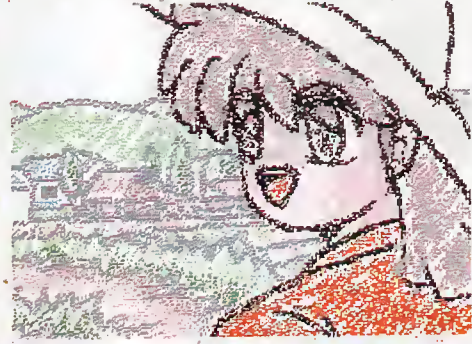
# GALP-1

福井県・YAG (21歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN7)



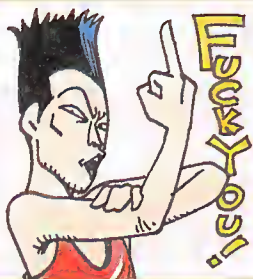
**73 POINTS**  
全体的には、まずまずといったところでおじゃる。ただ、もうすこし、基本的なデッサンの勉強をしてみるでおじゃる。あと、服装が単調なので、ファッション雑誌などを資料として買ってきて、もっと研究をしてみるとよいと思うぞよ。がんばってたもれ。⑨(構図16・色彩14・魅力14・背景15・表現力14)。

ウェルカム・タッシュ(17歳) 新潟県・Tash



**68 POINTS**  
この絵はSCREEN8のほうがいい。⑨(構図14・色彩14・魅力13・背景12・表現力15)。

## ファンキーKの ここを直せば採用だぜ!



やってきました、オレ様ファンキーKのコーナーだぜ! ついこのまえのことだが、千葉県のつとむくんから質問電話があって「このコーナーに自分の作品が載ったら、何かくれるんですか?」といった。おいおい、はじめに断っておくが、ここで採用されても、賞金や賞品はでないぞ。なぜなら、ボツの人を取りあげているからだ。ボツになった人のなかでも、非常にいい人を取りあげているんだ

が、載っていてもボツはボツ(画あのへ、もうすこし穏便に)。だからなんにもなくてもガマンだぜ。わかってくれよな! それでは、今回の作品を評価して、気づいたことをいくつかいってみたいと思う。今回の非常に多かった人は、全部で3、4人くらいしかいなかった。投稿数もすくなかったこともあったが、ほかの人達と似たりよったりの作品が目立ったからだ。最近思うんだが、イラストみたいな表現をしている人が多いぞ。それはそれでいいんだが、それだけでは、絵として完成されてないと思うぜ! イラストみたいな表現は、背景がおろそかになりがち。せっかくCGで描くんなら、やっぱり背景にも挑戦してほしいぜ! それでは、今回の2作品、いってみるぜ! さっき、背景のことをいったんで、ちょっと触れてみるしよ。

## 今月の添削CG

構図はいいと思う。ただ、背景がよくないぞ。ビルにひとつも電気がともっていないのだ。下の街は光がともっている街で、ビルはまっくら? これはおかしいぞ。窓からもれる光ぐらいは描いてほしかったな。あと、電飾はかならずしも黄色というわけではないんじゃない?



■ニイガタシティ・オブ・ザ・ナイト 東京都・EMI新発田(21歳)

吠えるドラゴン! イナズマとかは迫力あるように描けているんだが、いちばん手前にいるキャラクターが、ドラゴンのほうを見てないぞ。SCREEN8を使っているなら、もうすこし描きこめたと思う。あせって投稿したんだろうか? この作品はホントにおしかったぞ。



■ANGEL KNIGHTS 青森県・佐々木達也(20歳)



# ぬりえ部門

お待ちかね、7月号で募集したぬりえ部門の発表でおじゃる。ぬりえ部門は、今回はじめて発足した部門なだけに、どのくらい投稿があるのか不安だったマ

口でおじゃるが、まああの応募があったので、正直ホッとしたぞよ。これからもこの調子でやっていきたいので、投稿を待っているぞよ。ぬるだけなので、

忙しい人でもカンタンでおじゃるぞ。さて、集まった作品でおじゃるが、なかなかの力作がそろっていて、採点に苦労したでおじゃる。なかでも、原画と全

然ちがう人もいたでおじゃるが、ちょっとくらいの変更なら認めることにしたぞよ。でも、原画とまるで違うと審査対象外になってしまうぞよ。

## ぬりえ

茨城県・坪井敏明(7歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN7)



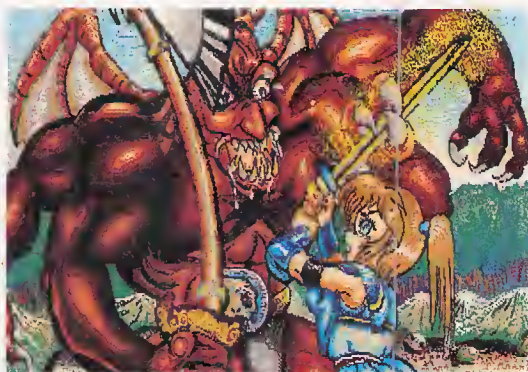
70

POINTS

いろいろと、こまかく表現しているところがいいでおじゃる。とくに、剣への写りこみなどは、こたつて描いているところが感ぜられるぞよ。(画色彩14・背景14・表現力14)

## MA-TA-TA-KI

埼玉県・よっつあん(17歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN7)



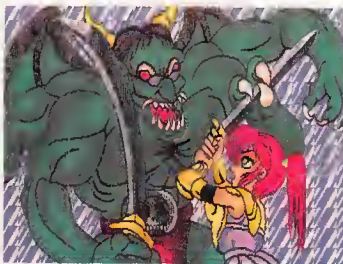
68

POINTS

ところどころ、絵を変えてあるせ/ 怪物の剣が斧になってたりとか、メガネがなかったりとか。けれど、ここのコーナーは、ぬりえ部門なので、あんまり大きな変更はしないほうがいいと思うぞよ。(画色彩14・背景13・表現力14)

## 剣士の家庭教師

神奈川県・家野たぬぎ(22歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN7)



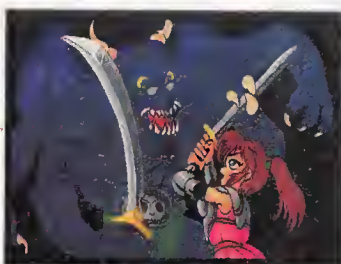
60

POINTS

色の使い方がおつていて、いいじょん。背景のタイルはきれいら。(画色彩12・背景12・表現力12)

## ぬりえ

大阪府・Mist(7歳) (グラフィサウルス使用/SCREEN7)



53

POINTS

うん、全体的にちょっと暗いぞ。怪物の色は、もう少し明るさをだそう。(画色彩11・背景8・表現力13)

## NURI7

神奈川県・ワタナベコウイチ(23歳) (F1ツールディスク使用/SCREEN7)



50

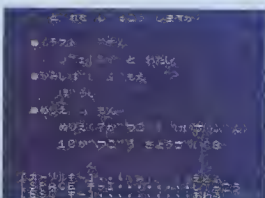
POINTS

色のぬり方が少々雑な気がしますね。ところどころ色のぬり忘れが...(画色彩10・背景8・表現力11)

## 付録ディスクのCGコンテストを見よう

付録ディスクのCGコンテストのコーナーは、圧縮してあるため、このままでは使用できません。使用するには、解凍する必要があります。解凍作業は、117ページの解凍作業についての説明や手順をよく読んだうえで行ってください。そのさい、2DDフォーマット済みの新しいフロッピーディスクが1枚必要になるので用意しておいてください。この2DDフォーマットの方法も117ページに詳しい説明が書いてあります。ファイルのコピーが終わって解凍作業に入ると、解凍にけっこう時間がかか

ります。その間、おやつでも食べていましょう。さて、解凍作業が終わると下の画面が表示されますので、あとは画面に示される操作方法をよく読んで、お楽しみください。

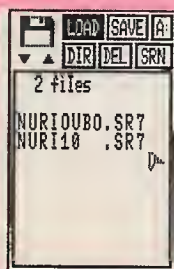


この画面が出れば、解凍作業は終わり。あとは、それぞれの部門を選択してね

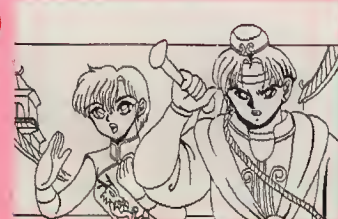
## ぬりえコンテストへの投稿よろしく!

ぬりえコンテスト用CGを実行すると、ファイルの拡張子が変わられます。持っているツールが『グラフィサウルス』ならそのままでOK、『F1ツールディスク』なら『SC7』にします。あと

は、それぞれのツールで『NURI110』をロードすればいいのです。これに色をぬって『ぬりえ部門』に投稿しましょう。今月号のしめ切りは11月8日。発表は93年1月号です。



ローディング中



これが今月のぬりえコンテスト用教材CGだ。これに色をぬって送ってほしい



# 紙芝居部門

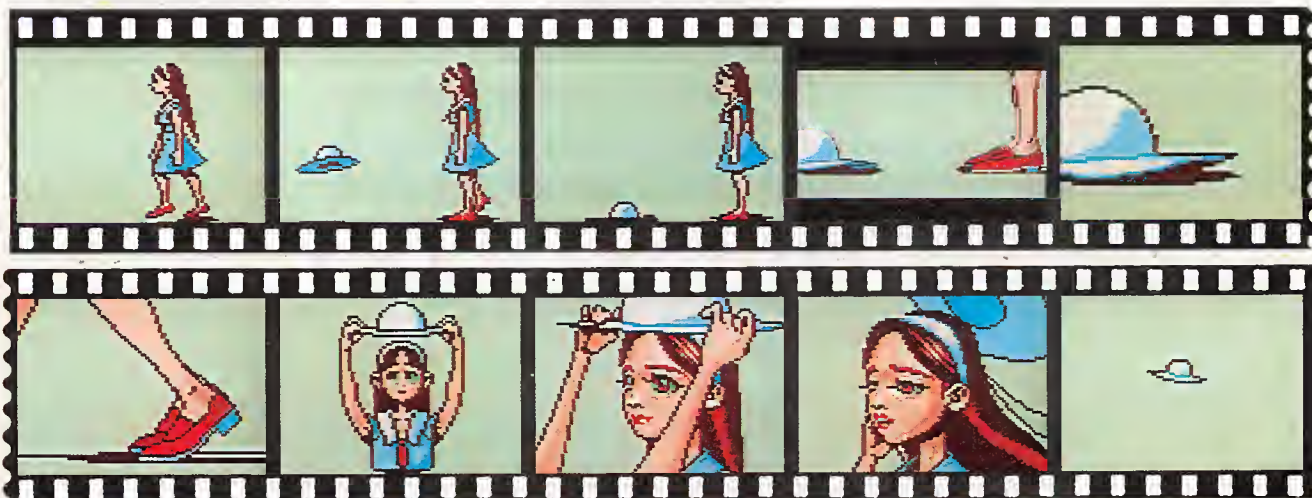
先月に続き、今月も投稿に元気がなかったでおじやる。やっぱり、しめ切りが夏休みまえだとこんな感じでおじやるか。マロはたくさんの投稿を、心から待っているでおじやるぞ。

では、今月の作品を見ていこうと思うでおじやる。今月は、2作品が選ばれたマロ。「ぼうし」のほうは、動きがすばらしいので、付録ディスクで見てたもれ。風の強さなんかよく表現し

てあって、残暑もふきとばす涼しさが、伝わってくるぞよ。「邪心のつもりが…」のほうは、野球で実際、ありそうであって、なさそうであって、おもしろい作品でおじやる。

10月といえば文化祭。文化祭用に紙芝居を作って、流してみてるのもおもしろいかもしれないでおじやる。よい作品ができれば、そのときのレポートを書いてきてくれるとうれしいぞよ。

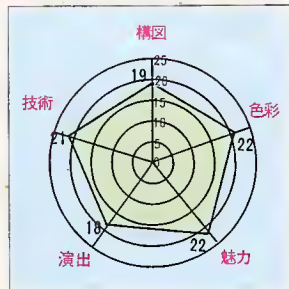
**ぼうし** 埼玉県・迫章久 (25歳) (グラフィックス使用/SCREENS/6分の1画面サイズ)



**104**  
POINTS

この作品はエンドレス紙芝居でおじやる。全体的に、なかなかテンポよく進んでいくので、見ていて気持ちいいぞよ。文字は出てこないでおじやるが、物語がしっかり伝わってくる作品でおじやる。動きもなかなかグーで、ぼうしがフワフワ落ちてくるところの動きがよくできているマロ。あと、ぼうしが飛ばれるときに、「あっ」と

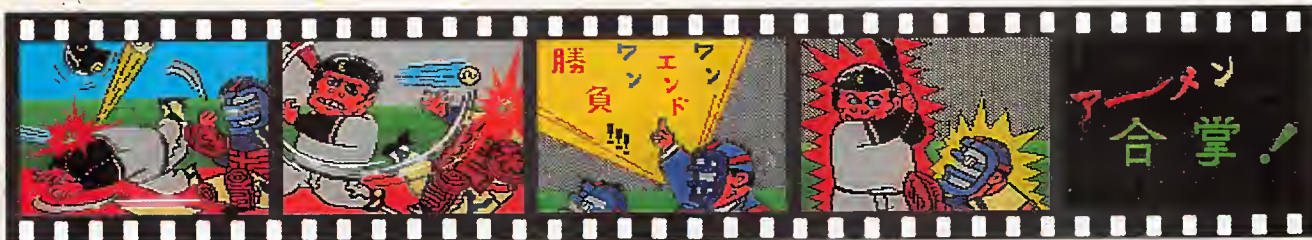
ばかりに手を頭にするさびげない動きがなかなか。作者が日頃、よく観察している証拠だぞよ。余談だが、この作者は投稿応募用紙を同封してこなかったでおじやる。投稿するときは、自作でもいいから応募用紙を同封してくれないと、投稿作品として認められないことがあるので、気をつけてほしいと編集部がいつているぞよ。㊦



【ストーリー】道端をてくてく歩いている少女。その少女のまえに、風に乗ってぼうしが飛んでくる。ぼうしは何かいいような感じで、少女の回りを舞い、そして、少女のまえにゆっくりと落ちる。少女はし

ばらく見つめていたが、誘われるようにぼうしを拾う。そして、満足そうにぼうしをかぶりはじめる。しかし、ぼうしをかぶった少女に、また風のイタズラが……。物語はエンドレス。

**邪心のつもりが** 新潟県・八仙花 (23歳) (F1ツールディスク使用/SCREENS/4分の1画面サイズ)



**77**  
POINTS

野球を題材にしたおもしろい作品だぞよ。この作品には、アニメ効果はなく、いかにも紙芝居作品でおじやる。ただ、ちょっとテンポが悪いでおじやるぞ。1枚と1枚の間が長すぎて、見ている人はへんに期待させられてしまうぞよ。もうすこし、はやいテンポでもよかったでおじやるな。いったいこの2人の結末は、どうなるのでしょうかでおじやる。㊦(構図17・色彩13・魅力17・演出15・技術15)

【ストーリー】第1打席、気に入らないバッターだったので、わざとボールをぶつけるように仕向けるキャッチャー。第2打席、もう一度ぶつけるつもりが、逆に仕返しをされてしまった。第3打席、何を思ったか、審判が妙なことを口にした。さて、勝敗はいかに!?

## 明日のCGコンテストを考える

「じゃ〜ん」ついに、このコーナーがムックになるでおじやる。その名も『ほぼ梅庵のCG描き方入門』なんと、CGの描き方が一目でわかるガイドディスク付きぞよ。気になる発売日は10月8日、価格は未定だ。あんまり刷らないから予約しないと買えないかもしれないマロ。



④ようやく描きあげたこのCGが表紙になっているぞよ。見かけたらしに!

**CGコンテストへの投稿大募集!** 応募要項の詳細は81ページ



# パソコン天国

今月号から内容一新のパソコンなのだ。4つのコーナーでパソコンのさまざまな話題に対応していくぞ。フリーウェアもバリバリだい。



## ダイジェスト・ボイス Digest Voice

今月から新装されたこのコーナーは、パソコンの顔というべきコーナーだ。パソコンをしたことのない人やいろいろな理由(遠かったり、有料だったり)で入会

できないという人のために用意してみたのだ。ただ、とても全部の書きこみは紹介できないので、その月おもしろかった話題の一部を転載している。基本的に

MSXのコーナーやボードが用意されているネットを中心にダイジェスト形式で内容を紹介していく予定。「もっと読みたい!」という人は思いきって、入会し

てしまったほうがいいかも。スケジュールの都合上、どうしても2、3か月遅れの内容になっちゃうからね。今回紹介したネット以外のリクエストもどうぞ。

### ニフティサーブMSXフォーラム

☆ニフティサーブのMSXフォーラムは、会議室数だけでも15。さすが超大手のネットである。な〜んとこの会議室のなかに「プリメの部屋(私の娘自慢)」が6月12日に開設されていた。Mファンでも、なかなかの盛り上がりが見られ、読者のみんなから届くイラストや娘の自慢話やらで、担当(ささや)が狂喜していたのだ。そりゃ、そーだろうな。そこで、今回はMSXフォーラムのシスオペ(つまりこのフォーラムのボス)さんに許可を取って、プリメの部屋の盛り上げの様子を見せてもらうことにしたのだ。

001/061 SDI00482 金さん  
プリメの部屋、緊急開設のお知らせ

(15) 92/06/12 08:37  
娘自慢、といっても本当の娘ではありません。最近MSX版が発売されたプリンセスメーカーというゲームの話題です。

非常に話題が盛り上がりっているようですので、特設会議室を新設しました。一応、名前は「プリメの部屋」、としています。他の話題でも気軽にどうぞ。もちろん「本物」の娘自慢をしたい人がいればして

下さってもかまいません。将来の息子立候補者が殺到するかもしれませんが、……

SYSOP 金さん  
022/061 HCB00532 みひこ  
MSX2+だから?遅いノカナ(;;)

(15) 92/06/12 08:43  
コメント数: 1  
やっと、一人目の娘を育てました。(皆さん、もう何人も育てているのに(;;))

……でもでも、ミスコンに22才の娘が出て来るのは、おかしいのでは? (自分の娘は、18才までしか育てられないのに……)  
それはそうと、バカンスにあんなシーンがあったなんて…お父さん照れちゃう(;;)

ちなみに名前は  
“ミュー ヒミコ” みひこ  
023/061 PED00056 ありおん  
ミス王国

(15) 92/06/12 08:43 022への  
コメント コメント数: 2

あ、みひこさんの言うように、私も20才の娘がミス・コンに参加するのはするいと思いました。だってねえ、18才から後2年あれば、リッパなミス・コン荒らし(;;)

### プリメの部屋(私の娘自慢)

に育てられるもん。

そういえば、  
・単なる障らしいんですが、オリジナル版では、裏技として、80才くらいまでプレイする方法があるとか…噂ですよ。

ありおん

025/061 HCB00532 みひこ  
RE:ミス・王国  
(15) 92/06/12 08:43 023への  
コメント

80才? / /  
すると…当然パラメーターは、ものすごく高いでしょうから、80才でミス王国 / / / なんてことが…怖い、怖すぎます…(;;)  
まさかCGまで変わるのでは

みひこ  
059/061 SDI00482 金さん  
かくして子育ての主導権は…  
(15) 92/07/21 22:04  
コメント数: 1

……次女はもうなれたもんですので、最初に綿密な教育計画を立てまして、万全の備えをもって育成



●ひさびさの大ヒット話題の多いプリンセスメーカーはパソコン通でも人気

にあたりました。それをためて見ていた妻が、私にもやらせろ〜ってことで育て始めたのが3女のオードリーマクラクラン。(どうしてここでツインピークスが出てくるのかようわからん。) だいいち名字が僕の子供と違う。ゲームの分析もしないで、まあ不良化でもしたら教育の仕方くらいおしえようかと思っていたら、あれよあれよと修行をつまらせてなんと、プリンセスに。げげ。かくしてわが家の子育ての主導権は、すでに決まってしまったのでありました。

金さん

☆ちなみに長女のほうは不良化しながら商人へ嫁いでいったそう。



## THE LINKS

## めいおうせい通信

☆今月(7月~8月)は、新しいメンバーが多くて、けっこう繁盛したのだ。かなりまえにここにきていたという(担当は初心者なので、昔のめいおうせい通信を知らない)ふうせんくんが復活したり、7月号の付録ディスクでMSX

Viewのコーナーで採用されたBEST-MSXくん、そして、おはこん常連の奈良の三冠王(ノ)が、ついにLINKS正会員になって登場したのだ。写真の7(セブン)くんは、初メールにMファンの感想つきで送ってきてくれた。このボードにいすわるきっかけが、バソ天だといってくれて、担当はうれしさのあまり今回写真つきで載せてしまったりする。彼は今、りっぱなめいおうせい通信の常連に

なっているぞ。あっ、そうそう。常連といえば、CGコンテスト・紙芝居部門の雄(最近はずっとごぶさたしている)まいきーが、よく書きこんでくれるようになった。彼は個人的にこの常連LARZと、CGやMIDIデータのやりとりをしているらしい、いいなー。そのほか、主婦ネットワークのMistさん(今月、CGめりえ部門に採用されているノ)や、日ノで万、EARTHくんなど、いつものメンバーも健在で、今日にもぎわっているのです。編集部が忙しくて返事が書けないのが問題なんだよなー。

FROM ID 6867279 ◆ 92年07月  
I ♥ MSX-FAN ◆ 12日22時  
(はし) めまして、これがはつメールです。  
M・FANに「イヌワカ」スレてから、わたしのハッ  
コンじんせい、お前さくわたりました。  
Aリフォーラムのおもしろさ、CGコンテストのおど  
ろさ、そしてわたし「ここ」にいるきっかけになった  
ハッセン。  
これからMSXのカノヲセイとカノヲシをMSXユー  
ザーにつたえてください!!

P.S Simple ASM 残しました! コウサマ  
たのしみしています!! by 7(セブン)

MSX FAN

の  
ある  
コーナーだよな  
いつも人気

## 新アスキーネット

## タイマーボール好評発売中

Title: ソフトウェア自動販売機  
TAKERUのノート

Bytes: 712 Date: 7: 56pm

7/09/92 Author: msx05514 (あ

ゆむ) ついにアスカットのゲ

ームソフト、タイマーボールが

TAKERUで発売になりました。

同人ソフト初(当社比)の快挙です。

また、価格も500円(税込)とTA-

KERUソフトの中で最低価格/

ちなみに「☆このソフトはサー

クルの作ったものですので、多少

のバグはお見逃し下さい。」という

おちめな文章はアスカットが書

いたものじゃないですので念のた

め。プラザ工業なかなかおちやめだぞ。というわけで作者も買ってしまうほどの低価格、タイマーボールをよろしく。

あゆむ

Bytes 157 Date: 7: 09

am 7/10/92 Author:

msx05294 (HKN) そういえば、

TAKERUって印税出るんです

か 意外と「買い取り制」だった

りして~;

HKN

Bytes: 160 Date: 7: 50

pm 7/10/92 Author:

msx05514 (あゆむ) 詳しい契約



制限時間内にハートのところまでボールを運ぶのだ

内容については公開できないのですが、買取じゃないです。>HKN ついでに書くって売価はこっちで決めています(これくらいは書いてもいいだろう)。あゆむ ☆タイマーボールお試し版が付録ディスクに入ってるよ。気に入ったらいますぐタケルにGOだ!

## ナツメネット

## MAG&PICの最新版

03326 92-07-2322: 28: 14NAT

23181 夏休み特別企画第一弾/

PICローダーV0.6です(^\_^);

黒線が直ったらしいので、正式に

出します☆ まだ、バグが

残っていると、御意見とかござ

いましたら、ボードorメールに

て、よろしく☆

~ MERON ~

: P: 0: 3ね☆

03327 92-07-2322: 28: 26NAT

23181 夏休み特別企画第二弾/

MAGローダーV1.2です(^\_^);

今度は、Gキーを押すと、画面モ

드를強制変更出来るようになりました☆

これで、どんなBSAVE・CG

を読み込んでも、大丈夫

だよ☆ バグとか、御意見とか

ございましたら、ボードorメール

にて、よろしく☆

~ MERON ~

: P: 0: 3ね☆

☆このほかにMAGサーバーVe

r. 0.4もアップされました。

## 【草 ネット タウン ページ】

### ★ 電子図書館

アクセス電話番号: 0484-61-4662

所在地: 埼玉県朝霞市

シスオペ: 野良猫

●通信制御手順

文字コード: シフトJIS

通信速度: 300/1200bps

通信方式: 全二重

データビット長: 8ビット

パリティ: なし

ストップビット: 1ビット

フロー制御: おこなう(XON)

シフト制御: おこなわない(SOFF)

MNP: 非対応

ゲストID: GUEST

ゲストパスワード: なし

ゲスト利用の制限: プログラム一部読みだ

せません

もぞみちゃん  
はじめてのPCを

ドキ  
ぽぽぽ  
ぽぽぽ

ドキ  
ぽぽぽ  
ぽぽぽ

きゅん!!  
ビッパ  
ゲロゲロゲ  
とっきん

いいの...!?  
何すればいいの...!?  
ドキドキ

リセット!!  
ハッパ  
ぶちっ  
だって何が  
こわいって...

まんがしまじゅん

オンラインサインアップ: あり

●プロフィール

回線数: 1

運営時間: 21: 00~2: 00

会員数: 32人(92年8月現在)

開局日: 1991年9月10日

入会方法: ゲストでアクセスしてオンライ

ンサインアップしてください

●特徴

おもに本の話中心のネット。スーパーファミコンの話などが多くあります。創作関係に力を入れていて、専用のボードを用意しています。かなり活発に書きこみが、ネットの目玉となっています。また、全国のMSXで運営されるネットワークのリストを作っています。一応、受付は7月でしめ切りましたが、今後も各ネットの問い合わせを受け付けていく予定です。リストは作成後フリーウェアとして配布する予定です。



# パソ天CGギャラリーPasoten Computer Graphic Gallery

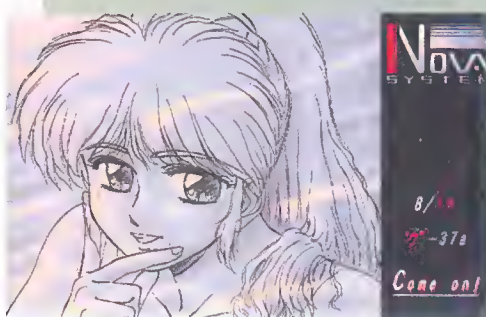
このコーナーでは毎月、ネットにアップされているCGを紹介していこうと思っているのだ。いろんなネットで毎日山のようにCGデータがアップされてい

るので、とても全部は紹介できないのだけど、なんとかその一部でもと思っているのだった。だから、このコーナーは担当者

のデータが掲載されやすくなっていたりするので、「ぼくのCGも掲載してください」という人はパソ天あてにディスクごと送ってきてちょうだい。フリ

ーウェアのぶんだけCGコンテストよりも掲載確率は高いかもね。賞金とか賞品はないけどさ。というわけで、今月(7月〜8月)はコミケ宣伝CG特集だい。

## NOVA-SYSTEM宣伝CG



「NOVA SYSTEM」というのはサークル名で、創作本を売っているのだ。 (作画: 竜堂)



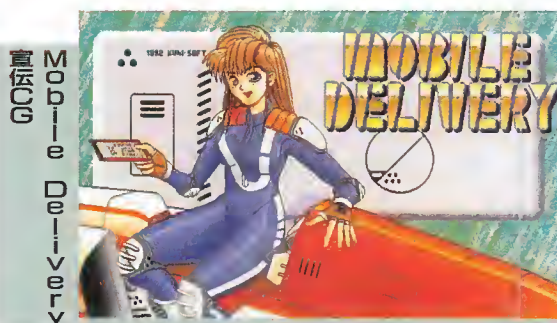
個人CG集ということだけど、いったい何枚入っているのだろう。ドキュメントには気合いを入れて描きましたと書いてあるし……。 (作画: たまのぼる)

## たまのぼる個人CG集宣伝CG



今度のはディスクマガジンの宣伝。コミケの出店スペースを確保するのって大変なんだって (作画: M鳥)

## Disk-Angel Vol. 3宣伝CG



ポリコンを使用した3Dアクションゲームの宣伝だったります。タイトルに使われるそうです。 (作画: 加野瀬未衣)

## 電腦部隊SCHEMER宣伝CG



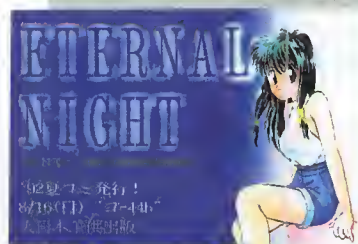
CGに出店スペースの番号が書いてある。 (作画: かかりけい)

## Crystal Ball宣伝CG



クリスタルボールというゲームの宣伝CG。 (作画: タダちゃん)

## ETERNAL NIGHT宣伝CG



Mファンでおなじみのどんきい先生も出展作画、とんきい

## アップロードする人この指止まれ

どのくらい需要があるのかわからないけど、自分で描いたCGを大勢の人に見てもらいたい、という人ってかなりいるんじゃない? でも、CGコンテストは超激戦だし、モデム持っていないし……という人のためにこんなコーナーを作

ってみたのだ。パソ通したことのないCG作家にかわって編集部がCGのアップロードを代行しちゃおう、というわけ。といっても、たくさん送られて来ると処理できないので、3作品のみの抽選とさせていただきます。本当はMAGとか

PICとかにコンバートしてあるとうれしいのだけど、そのへんも編集部で代行します。アップロードするネットはニフティサーブのギャラリーフォーラムのみ。ここにはビギナー向けのデータライブラリーがあるので、そこにアップ

するんだ。感想は誌面などで紹介していくので、お楽しみに! 応募方法だけとCGの入ったディスクに80ページの応募用紙を付けて住所、氏名、電話番号など必要事項を書いて送ってほしい。作品のコメントなんかもあるといいな。



# ハードウェアラボ Hardware Laboratory

大仰なコーナータイトルがついてますが、内容はわりと初歩的な話でやっていくつもり。ハードの話題というより、用語解説みたいなもんだと思ってもらったほうがいいかな。最終的にはカートリッジの1つも作れる

ようになってみたいとは思っているんだけどねえ。パソコンユーザーな人が多いからこの手の話題にはことかかないので、そのうちレポートすることができると思うぞ。

とりあえず、今月は時間もないことだし(お盆進行なのよ)6月号で実施したアンケート結果を反芻してみようと思う。6月号では10項目におよぶアンケートをネットワークカーにぶつけてみたんだけど、このなかの「MS

Xのどこを改善してほしいですか」という質問の答えをもう一度取り上げてみようと思うのだ。おもしろい意見もあったんだけど、スペースの関係でほとんど掲載できなかったのだ。だから今、一度……。

## MSXはここを改良してほしい

☆アンケートの回答のなかでいばん多かった答えは記録媒体、ついでグラフィック能力だった。

Turbo Rになって、動作速度は満足出来ましたが、やはりFDD等の記録媒体が2DDのままと言うのはさびしいです。特にMS-DOSマシンで主流の2HDがMSXでも扱えるようになって欲しいと思います。(小畑真二/ニフティサーブPED00056)

98なみ、または、VGAぐらいの、グラフィックが、欲しいです。(EYE-NETDQC001)

メインCPUは充分だが、VDP回りは高速化を望む。(岡田武/ニフティサーブMAH00443)

もともとパナソニックのA1FMから始めたのでRS-232C+モテム内蔵のMSXが欲しい(〽)。(＃シロビヨ／ニフティサーブMAF00433)

ビデオ画像などの取り込み等AV機能の強化!!(今村行宏/ニフティサーブMAH02721)

ディスク・ドライブは2ドライ

ブを標準にしてほしい。(＃いたろう/ニフティサーブGGD00270)

本体に比べて周辺機器が高価すぎる。それと、標準で2ドライブにして欲しい。あ、1byte文字も辞書登録できるとウレシイ。(平坂名なべ/新アスキーネットmsx05457)

特にネットワークへのアクセスなどを考えるとハードディスクは必需品ですから、インターフェイスがアスキー製1種のみ、ハードディスクはPC-9801用の汎用というのは少々寂しいですね。(TEMTEZIN/新アスキーネットmsx06809)

私にとっては、MSXもスーパーコンピュータも大差ありません。思い付いたことを実験し、遊ぶための道具です。

もちろん、「遊ぶ。」と、いつでも、会社の機械は、私物化するわけにはいきませんので、仕事ごらみの内容の中に、自分が興味を持っている事柄を盛り込むわけですが……

もしも、コンピュータが使えないのなら、紙と鉛筆だけでだって、何とかするでしょう。もちろん、よい道具があるのなら、そちらを使います。思い付いたときにすぐ、利用出来るという点で、パソコンはとてもありがたいものです。

そういう意味で、私は、MSXの性能にそれほど不満を感じていません。計算速度やメモリ容量よりも、手元で使えることに価値を認めているからです。

逆にいえば、MSXより少々機能がある、他の32ビットパソコンに、意味があるほどの違いを感じません。(MSXと同じ値段なら、そちらを選びますが)

ただ、MSXの場合、コンパイラやOSが貧弱なので、思い付いたことを実験する時に、めんどろなプログラムテクニックを使わなければならない、わずらわしい思いをします。遅くてもいいから、せめて実数型までつかえるCコンパイラが欲しいところです。後略。(えふびい/ニフティサーブ

GGA01671)

☆えふびいさんの話はこれあと、大学や企業の研究所のコンピュータ事情へとつづき、ゲームに関しての市場分析も披露してくれた。



## 用語解説

2HD……(double side High Density)両面高密度のこと。フォーマット後の記憶容量は約1.25MB(メガバイト)となる。記憶容量が大きいうえ、読み取りや書きこみのスピードが2DDに比べ1.3倍程度は早い。

98、VGA……PC-9801の表示能力は4096色中16色で色数はMSXとあまり変わらないが、解像度は640×400ドットとMSXよりも倍くらいこまかい。そのかわり専用モニターを必要とする。VGAのほうはIBMが採用している表示方式のこと。640×480ドット、

720×400ドットの2モードがあり256色を表示する。VDP……ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ(Video Display Processor)の略で、モニターに表示するためのチップ。このチップの能力しだいでは色数や解像度、スプライト数、スクロールなどの画像表示にかかわる機能が決まる。RS-232C……本来はモデムとコンピュータをつなぐための規格。さまざまな形態の通信で採用できるため、いろいろな機器で採用されている。最近ではMIDI音源でもこの規格のインターフェイ

スを装備しているものもある。1byte文字……BASICなどで使うキャラクタ文字のこと。漢字などは2バイトで1文字になる。通信でよく使う顔のキャラクタ「(^)」を登録したいのだろう。実数型までつかえるCコンパイラ……MSXで使えるC言語は『MSX-C』しかなく、これは整数しか使えず小数点以下の数値が扱えない。ただし、『MSX-Cライブラリ』を買い足せばできるようになる。また、CP/M版の『LSIC』を使用するという手もあるにはあるのだが……。



# フリーウェア・ライブラリー Freeware Library

うーん、ここだけは今までとあんまり変わってないな(笑)。とにかく、MSXのフリーウェアをやみくもに紹介していくコーナー。ぜひ、たくさんの人にフリーウェアを体験してもらいたいと、付録ディスクのほうも従来のコマンドラインによる解凍作業からCGコンテストみたいな、かんたん解凍作業に変身したのだ。今までおっくうに思っていた人も試すことができる

わけだ。試してみたらぜひパソコン「フリーウェア感想文」あてにお手紙くださいね。

さて、今月のフリーウェアは右にあるようにゲームばかり6作品も入れちゃったのだ。なかには「これがゲーム?」なんていうのもあるけど、発想のおもしろさにつられて収録してしまったのだ。賛否両論、いろいろあると思うけど、とにかく遊んでみてよ!

## 今月のフリーウェア一覧

- ゲーム タイマーボール(お試し版) by あゆむ
- HUSTLE by JR.Mazikun
- ALL ZERO by ヒットマン
- 八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戯(通称・オセロ) by 紅茶
- かいじゅうをたおそう Ver.2.0 by さんた
- オセロゲーム for MSXView by ITA

※タイマーボール(お試し版)、HUSTLE、かいじゅうをたおそうは新アスキーネットから、ALL ZERO、オセロゲームはMARIO-NET(東京都阿田市)から、八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戯(通称・オセロ)はKATU-NET(神奈川県横浜市)から、それぞれ転載しました。

## タイマーボール(お試し版)

## 起動の仕方

A>BASIC TIMERBAL, BAS

王国のお姫様、リイカ姫が、ある日突然、悪い魔法使いにさらわれてしまいました。姫がとらえられている魔法使いの城は秘密の森の奥深くにあります。プレイヤーはタイマーボールに乗りこみ、姫が落としていったハートの目印をつたいながら、魔法使いの城をめざして突き進みます。……これはタイマーボールのタケル版(500円、安いノ)

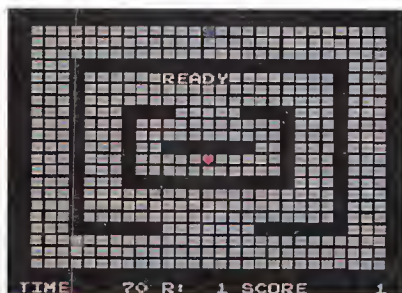
に付属の説明書に載っている物語なのだ。このお試し版をプレイしてみて気に入った人は、タケルに走ろう。

とはいっても、やってみなくちゃわからん、というわけで操作の説明をしよう。画面に出る青いボールをカーソルキーでコントロールして、ハートのところまで行けばラウンドクリアなのだ。どうだ、やさしいだろう?

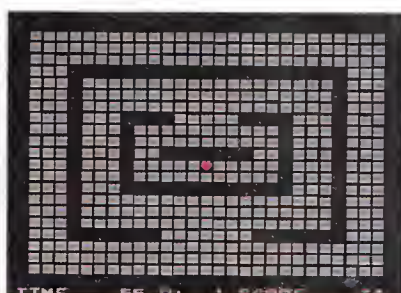
ところが、これ、なかなか奥が深いゲームで、ボールに慣性がつくので、急には止まれないし、一定方向にしか動けないブロックなどのしかけもあるし、タイムリミットもあるのだ。下の写真をよく見てもらえばわかると思うけど、とにかくカーソルキーをちょっとずつコントロールしていくのがコツだよ。もしボールがブロックから落ちてしま

っても、タイムの範囲ならその落ちた場所からやり直せるからね。

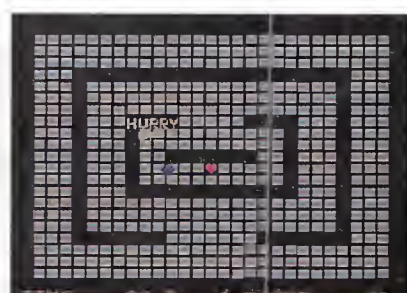
なお、タケル版のほうは全50面とラウンドデザイン用のコンストラクション機能がある。こういう、フリーウェアという形である程度まで遊べて、気に入ったら製品を買えばいい……というのは、買う人には、とてもありがたい。



①スタートすると黄色いボールがころころころがってくる。このように青い色に変わったら、プレイ開始!



②おおおっと、はみ出てしまった。でも制限時間内なら、その場所にまた、ボールがころがってくるから大丈夫



③もうちょっとでハートだ! 急げ! 残りタイムはもうわずか……ま、このへんまでくれば余裕だな

## ●フリーウェア感想文(8月情報号)

フリーウェアを使用してみたい感想を發表していくコーナー。別にむずかしいことを書く必要はないので、もっとたくさん送ってきてほしいな。「おもしろかったです」とか「役立ちました。ありがとう」なんていうメッセージでもいい。作者にメールとして転送するからね。さて、8月号ではCG特集の第2弾として、X68000で主流のPICローダーを紹介したのだ。それとBLSね。

### ●PICローダー

付録ディスクにMAGやPICローダーが入ってから友人からたくさんさんのCGデータをもらいました。なかには一部読みこめないものやドット比率の関係から欠けてしまったり、といった問題はありますが異なる機種間でデータがそのまま利用できるという点はうれしい。(愛知県/加藤慶尚・20歳)

☆PICローダーは8月現在Ver.0.6に進化しているのだ。

### ●PICセーバー

「PICS」と打ちこむと使い方を表示してくれるのですが、ファイル名を指定してもBEEP音が鳴り、使い方を表示するだけです。どうかしてください!! 機種はHB-F1+HBD-F1です。(宮城県/城内悟・17歳)

☆といっても編集部ではちゃんとセーブできるし……困ったなあ。考えられるのはファイルの指定の仕方が間違っているということなんだが……。とにかく、解凍したディスクを送ってちょうだい。

### ●BLS

便利だ。知っている圧縮方式をすべて網羅し、しかも特別おもしろい。PICローダーやMagicalより実用になったと思った。できたら、PICのようないろんな機能を付けてほしい。(静岡県/Cenopus・20歳)

☆BLSも掲載時から進化してVer.1.84にバージョンアップしている。機能の点でもさらに使やすく、多機能になっているぞ。MSXのCG環境もじょじょに整備されてきているな。



## HUSTLE

### 起動の仕方

A>BASIC HUSTLE.BAS①

このゲームのおもしろいところは、ものを食べると節が1つ取れて脱皮し、さらに1節伸びて身体が長くなるところだ。へ

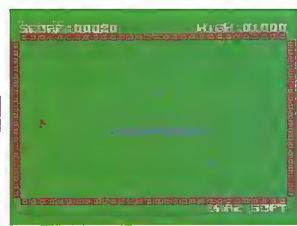
ビになったキミは、カーソルキーによって動き回り、落ちてくる10円や旗を食べて、大きくなっていく。ただし、へ

ビの頭が壁、自分の胴体、脱皮した皮にあたるとゲームオーバーになってしまうので、脱け殻でいっぱいになった画面を器用

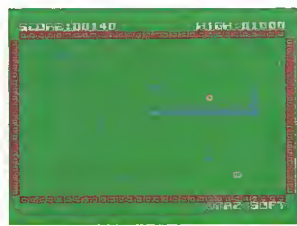
に動き回るのは、至難の業だぞ。シンプルな作りになっているが操作性がよくて、おもわず笑いながらハマってしまう。



①ゲームを起動したところ。タイトル名の由来はやってみりゃあ、わかる……と思う



②早くも、2回脱皮したぞ。脱け殻にぶつくとゲームオーバーだから気をつけろ



③脱け殻は増えるわ、体は長くなっていくわで、障害が増えていくから忙しい



④わざわざは忘れたころにやってくる。こんなカベぎわの旗なんか取れないよー

## ALL ZERO

### 起動の仕方

A>BASIC ALLZERO.BAS①

パズル好きにはたまらない1作がこれ。マス目のなかのカーソル(反転している1コマ)の縦、横の列のそれぞれの数が、スペースキー(Aボタン)を押すとー1、GRAPHキー(Bボタン)

を押すと+1されるぞ。この法則を利用して、マス目の数字をぜんぶ0にするのだ。また、Gキーでギブアップ、Rキーでその面の最初の状態に戻る。画面右側にあるCOUNTは操作し

た回数だ。起動したら、まずはレベル数を入力してはじめよう。はじめだから1でいいじゃない。このゲームはレベル数がそのまま、最短の手数となっている。キミ

は何手でクリアすることができらうのか?



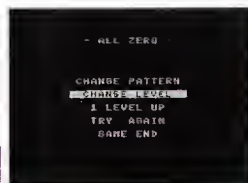
①レベル1は1回の操作ですべてのパネルを0にする。どこを中心にするのかな?



②パネルが回転しているところ。これでどこにカーソルをもっていってかわかるよね



③さっばー! レベル1ができたくらいでよこぶなんて甘い。3から本格的だ



④1レベルできると、それぞれの選択画面になる



⑤レベル10を選んで思わず後悔した……わからない

## 八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戯

### 起動の仕方

A>BW①

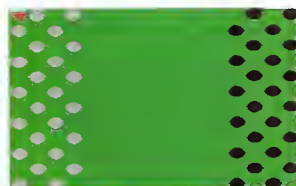
もし、キミの家に友達がたまに遊びにきていて、突然「オセロがやりたいなー」といったところがおセロが見つからない。そんなキミのために、

とっておきのオセロを……というわけだか何だか知らないけど、たぶんそのためにこのオセロは作られたのであろう。

じつは、ゲームというよりも、

盤と石を提供してくれるのがこれ。ジョイパッド、マウスにも対応なので、キミと友達はスペースキー(Aボタン、左ボタン)で石を取ったり下げたり、GR

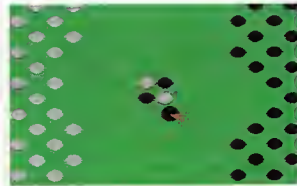
APHキー(Bボタン、右ボタン)で裏返したりしてプレイするのだ。作者にいわせると、この動作こそがおセロの醍醐味なのだそう。そんな気もする。



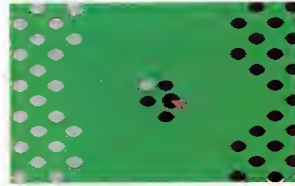
①さあ、これでオセロの準備ができた。盤も石もあるぞ。ジャンケンをしようっと



②まずは、この石の置き方。手近な石を取ったら、1つ1つ手で置くのだ



③はじめはこれしかない。写真は黒い石を盤に置くところ。置くとき石は円形になる



④白い石は黒い石にはさまれた。さあ、ひっくり返して黒い石に……手動の喜び?

### ドキュメントの読み方★

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方が書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名



## かいじゅうをたおそう Ver. 2.0

## 起動の仕方

A> MSX KANJU BASO

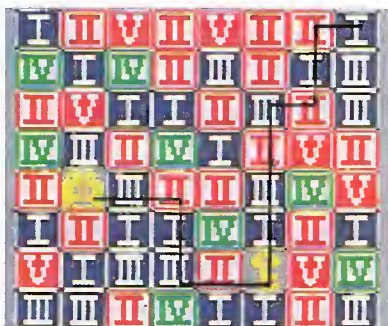
かわいいタイトルのこのゲームもパズルなのだ。スタート地点からカギを取り、ドアまで行くとステージクリアという、シンプルだけど奥が深いゲーム。

カーソルキーかジョイスティックを使ってパネルの上を移動

するのだが、条件がいくつかある。続けて同じ数字の上に乗ってはいけない。画面右上の「STOCK数」は体力数で、移動したパネルの数字ぶん減っていくが0になってはいけない。などだが、もちろんパネルの外は移動できない。

一応ストーリーがあるので、ざっと紹介しよう。主人公であるパズル好きの女の子が、悪いことをしてはパズルの道を使って逃げていくかいじゅうをやっつけるために、親の反対を押し切って進んでいく……。なんと勇敢な女の子だ。

それでは、1面を見本



① ラウンドはこのとおり。通った数字の合計が、STOCK数以下じゃないとゲームオーバー

② ラウンドめば、まずカギまではこのように進む



③ あとひとりでドア STOK数もこれなら余裕だ



④ 1度通ったところは進めないから、気をつけて小さい数を

⑤ ラウンドクリア ボースをくけて研究してから、はじめる

に解説していこう。このゲームは解法が何通りかあるので、左にあげた解法がベストとは限らない。もっといい解き方を見つ

ける人もいかもしれない。だけれど……「解ければいいじゃん」なのだ。あとはタイムに気を付けて手をはやく動かすんだ!!

## オセロゲーム for MSXView

## DAの組みこみ方

こっちのオセロは真正正銘のもの(笑)。MSXViewなのでターボR専用なのだ。ちょっと仕事の中の気分転換に使えるDAで、これはまさしく、WINDOWSと同じ環境ぢやないかとウレシクなる。

マウスとViewが用意できたら、Viewを起動して、矢印付きのアイコン「OTHELLO」を選ぶ。たったこれだけなのだ。あとは、ご存知オセロでコンピュータと勝負する。道具から呼び出す方法は「DAの組みこみ方」を参考にすること。

プレイヤーは「●」のコマ(先手)を使い、相手の「○」は後手のコンピュータ(逆も設定できる)。マウスの左ボタンで、どんどん相手のコマをはさんで取っていくのだ。すべてのマスが埋まったか、またはどちらかのコマがなくなった段階で勝負が決まるので、終了となる。リプレイを選ぶともう1度勝負できるし、右ボタンでいつでも終了できる。

じつはこの、いつでも瞬間的に終了できる、というのは、とても大切なのだ。たとえば、ちょっと気分転換に遊んでいたと

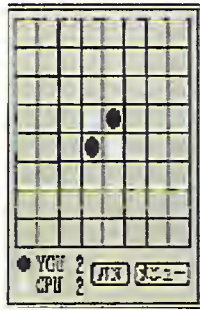
しても、いつボス(上司)が来るとも限らない。来たノ と思ったら、すぐに終了できないと困るのだ。その点このオセロは動きが軽いからだいじょうぶ。ああ、なんということを教えてしまうのだろう。

こういうViewで動くゲームはまだまだすくない。とつつき

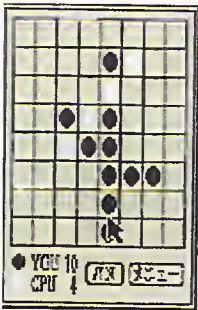
AドライブにMSXViewのシステムディスク、BドライブにOTHELLO、DAの入ったディスクがあるものとして説明します。

- ① VSHELL上でBドライブを選択し、画面に「OTHELLO、DA」のファイルがあらわれるようにします。
- ② OTHELLO、DAのアイコンを1度だけクリックして反転させる。
- ③ 今度はAドライブを選択して、あなたがいつもデスクアクセサリを入れているディレクトリに変更します(標準のシステムでは「¥VIEW ¥DA」です)。
- ④ 「編集」メニューから「複製」を選択。あとは画面の指示に従って操作します。
- ⑤ 道具を選んで「OTHELLO」が出てくればOKです。

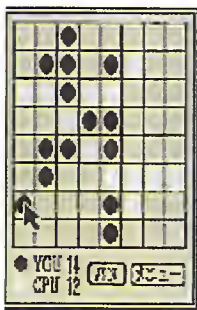
やすい操作性がよいのにね。だれかアドベンチャーゲーム作ってこないかなあ。



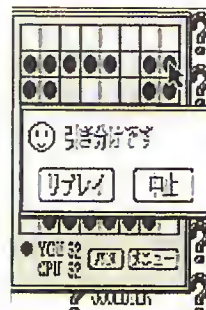
① DAから「呼び込」すると、こんなにかわいいオセロが現れる



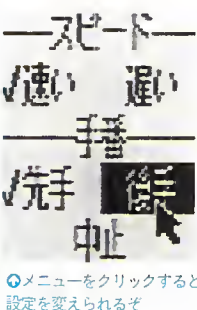
② マウスで「くちん」石を置く場所がないときはパス



③ なかなか快適にゲームは進んでいくが、なんとなく負けそうなき……



④ なんどか、引き分けなまり強いかな コンピュータ側はあんまり強いかな



⑤ メニューをクリックすると設定を変えられるぞ





FAN NEWS

フェアリーテール

☎03-3205-3685

発売中

# 夢二 浅草綺譚

あさくさきたん

媒体	☐×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
外付けドライブ不可	

過去の、ある1点の記憶を失った人気画家「竹邑夢二」に起こる不思議な話。  
時代背景も豊かに実在の画家「竹久夢二」をモデルにした大正浪漫AVG。

## なぜ夢二は記憶の一部をなくしたのだろうか……

今度のフェアリーテールのゲームは、セピア色のグラフィックで統一された、レトロな香りがただようアドベンチャーだ。ゲームの進めかたは右の写真のとおり、コマンド選択方式。ゲームを解いていくというより、グラフィックやストーリーを楽しむでいくつくりになっている。

主人公の夢二は1年前に妻を亡くし、仕事である絵が思うように描けなくなっていた。そんなおり、そばやの娘・かやから自分の絵のニセモノが売られていることを聞く。気になった夢二は、それが売られていたとい

う浅草へ出向き、そこで砂男という不思議な男に出会う。創作意欲を失った状態の夢二に「あなたの心の目を開かせてやる」と彼はいう。この出会いがきっかけとなり、夢二は記憶の一部を亡くしていたことを知らされ、それを取り戻すことに……。

大正デモクラシーを背景に、自由主義の名だたる小説家や歌人などが、サブキャラとして登場。浅草を中心に、神田の古本屋街、銀座の映画館と移っていく画面は、ながめているだけでも、ちょっとした歴史ドラマだ。下で当時の世界をファッション

をとおして紹介しよう。また、1度解き終わると音楽や占いなどのウレシイおまけもあるぞ。

最後にひとつ。やっぱり夢二って才能があるぶん、えっちだった……かも。



通常のコマンド選択画面。夢二となって動きまわろう

## 舞台の中心となる町・浅草



④浅草六区。おしゃれでにぎやかな町だ



④浅草らしい奇術小屋。彼女は松旭斎天楽

## 神田



④神田の古本屋街。ここは今も昔も同じ

## 銀座



④銀座キネマ東京。やっぱり昔の映画館

## 大正時代のファッション

職業や思想によっても、大正時代のファッションは新旧いろいろ。モボ・モガはモダンボーイ・モダンガールのこと。



④帝国陸軍将校の結城倉太郎

④神田の古本屋にいる、永井夏風

④モボを称する遊び人中原也



## モボ・モガ

④谷崎潤一郎も憧れた、モガの名前は知っているよね



④左の手袋が印象的な謎の男、砂男

④神田のそば屋の看板娘、かや



④華族の令嬢である姉小路冬華

④なんと、女流歌人の与謝野昭子も登場



④吉原(遊郭)一のおいらん。さみだれ

④そばやのかやがモガに変身



④カフェの女給さんは、腐物にエロな姿

④バーランボーの、金持ちモガ





今月の

阪神タイガースの優勝を  
確信するばおばおからキミへ!

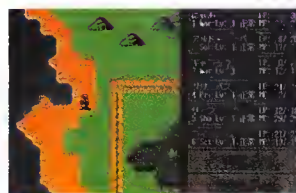


今月は、同じ内容のお便りが何通か来ていたのでそれを紹介しよう。「某誌でハミングバードソフトのハイパー河内さんが「MSX版ロードスIIは、リクエストのハガキが全然こないから出さない。ハミングバードソフトは、誰からも求められていないソフトを作るほど、もうかっていないんだぞー」と書いていた。みんな、MSXのソフトを出してもらいたいならハミングバードに手紙を送ろう!」というものだ。ばおばおは、その某

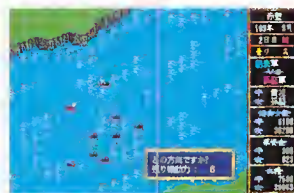
誌というのを見ていないので引用に誤りがあっても知らない。何通も同じような内容で来ていたので大筋はあっているはずだ。それに間違っていることはいつていない。これは、まさに正論なのである。

いろんな見方があるが、最近のパソコンソフトの動向はあまり楽観視できる状況ではない。基本的に、あまり面白いソフトがない、というもあるのだろ

## キミは『ロードスII』を遊びたいか?



◆今月、話題にのぼった「ロードス島戦記II」。手紙書こう! 画面はPC-98版



◆1位は「三國志III」。「元朝秘史」が完れば移植の可能性も。画面はPC-98版

悪いほうではなく、もっと売れない機種もある。こう書くと、いかにも「もうけがなければやらない」という考えを持っているように思われるかもしれないが、そうではない。いろんな出費を考えた上で、もうけなしでもいいと思っているソフトハウスも多いはずだ。ただ損だけはしたくない。というよりもできない。慈善事業じゃないんだから、このへんは納得いくでしょ。ばおばおはあんまり計算能力はないのでハッキリしたことはいえないが、このコーナーで移植希望の上位にいくようなソフトでないと、採算ラインを確保するのはむずかしいのだ。もちろん、そうでなくても、もうかるソフトは多いだろうが、それは常にリスクが伴う。そのリスクは他機種でも同じことがいえる。

例えばPC-98などでは、採算が取れた上で、さらに売れた場合の利益が期待できる。それがあるからこそリスクをおかしてでも出そうとするわけである。MSXの場合は、その期待は少なくなっている。だから絶対にというか、ほぼ採算が取れるというのなら出してもいいけど、

ということになってくるわけだ。

たしかに「ソーサリアン」は売れた。これは企業にとってもユーザーにとってもいいことずくめだった。しかし、追加シナリオのほうは、はかばかしくない。移植のデキとしては悪くなかったと思うのだが、それが実情だ。もちろん、買わなかった人を責めているのではなく、実情はそうだった、ということだ。

ばおばおが考えるに、いまMSXを守っていくには、ユーザーがかなり積極的に意識を高めていくしかないと思う。まずコピーユーザーを壊滅させるとか、レンタル屋でMSXのソフト見かけたら警察に通報するとかね。これは違法行為なんだからね。どんどん通報しちゃおう。さらに、ソフトを買った人が一切ソフトを他人に貸さないとか。この他人にというのは友達もふくまれる。魅力的ではないソフトまで買えとはいっていない。限られたお小遣いの中から捻出するのだからね。でも、自分で楽しむソフトは買う、という実にシンプルな原則さえ守られれば、MSXはいまでも十分な力を持っていると確信している。

## 今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三國志III	光栄	P	136
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	79
3	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	67
4	7	ストリートファイターII	カプコン	GA	66
5	4	ぼっふるメール	日本ファルコム	P	43
6	5	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	37
6	15	プリンセスメーカーII	ガイナックス	P	37
8	5	サイレントメビウス	ガイナックス	P	31
8	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	31
10	10	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	24
11	12	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	18
12	14	ストリートファイターII'	カプコン	A	13
13	9	ランス3	アリスソフト	P	12
13	11	大戦略III'90	システムソフト	P	12
15	16	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	P	11
16	12	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	10
17	19	シムアース	イマジニア	PG	8
17	21	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	8
17	23	銀河英雄伝説III	ボーステック	P	8
20	初	太閤立志伝	光栄	P	6

■1992年8月号アンケートハガキ1000通より集計

※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します  
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

## 移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1718
2	3	三國志III	光栄	P	1065
③	2	シムシティ	イマジニア	PG	987
4	5	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	807
5	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	777
6	6	ダイナゾア	日本ファルコム	P	641
7	8	ストリートファイターII	カプコン	GA	620
8	7	大戦略III'90	システムソフト	P	577
⑨	9	ブライド卷完結編	リバーヒルソフト	P	500
10	10	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	445

■1991年1月号より1992年8月号までの集計



# ON SALE

オンセール

## 発売中のNewソフトを再チェック!

7月発売ソフトのチェックと、「TAKERUについて」がテーマのユーザーの主張。先月掲載した「TAKERU取り扱いソフト一覧」のフォローもあるぞ。

(記号の意味) 無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSXターボR専用, ◎はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また, □のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に, [MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお, ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは, すべて税込の価格です。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

## 7月1日から7月31日までに発売されたソフトと本

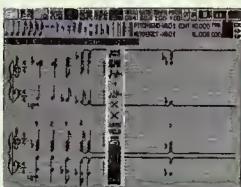
7月3日●Simple ASM(D: タケルのみで販売)/  
コーラル、ブラザー工業/5,000円

7日 スーパーバトルスピンパニック(D: タケルでのみ販売)  
/7,200円□

15日★μ・NOTE(D)/ビッツ/29,800円[MIDI]

17日 デッド・オブ・ザ・ブレイン(D)/フェアリーテール/  
8,800円

31日●スーパープロコレ3(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)



●μ・NOTEは、ターボR用の音源入力機能ソフトだ



●ホラーAVG「デッドオブザ・ブレイン」。脳ミソどろどろが持ちこたえようか

## 7月のソフトセールスTOP10

『キャンペーン版大戦略II』が、ドーンと急上昇でトップに。2位には『プリメ』もつけ、マイクロキャビンが上位を独占。ターボR専用の『らんま1/2』がランクインしたのもうれしい。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン
↑	2	3	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
↑	3	—	らんま1/2飛龍伝説	ボーステック
↑	4	5	ピーチアップ総集編II(笑)	もものきはうす
→	5	—	提督の決断	光栄
→	6	—	闘神都市	アリスソフト
→	7	7	信長の野望・武将風雲録	光栄
→	8	—	エル	エルフ
↑	9	4	ロイヤルブラッド	光栄
→	10	10	ジョーカーII	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。J&P渋谷店調べ

◎闘神都市や「エル」など18禁ソフトの人気は、あいかわらず。どうしてこんなかんじ……

## ユーザーの主張

### 今月のテーマ「ソフトベンダーTAKERUについて」

今月は「TAKERUについて」がテーマ。みんなのハガキとあわせ、ブラザーの荒川さんのコメントも楽しんでほしい。では、さっそくいってみようか!

●パッケージがああなのはいいとしても、ディスクラベルはキチンとしたものをつけてほしい。取りよせてもいいから実現してもらいたいな。(千葉県/佐藤一俊くん)  
⇒前々から要望の多いディスクラベルですが、コストが高い(郵送費など)ことや、全部はなかなかそろわないなどの問題があって、すぐには……。ごめんネ。(荒)

●むかしほしかったゲームが格安で買える点がイイ。とくに『野球道』。いまなら、たったの2,900円



●ブラザーといえど、この人、ばつてん荒川ねーさん。ほんと、いつもお世話になってます

で手に入る。今度は『野球道II』のほうも半額以下にしてほしいな(荒川さんお願いします)。それと、TAKERU CLUBの入会方法も教えて/〈奈良県/奈良の三冠王くん〉

⇒もうすこし待てば、あるいは『野球道II』も……。あと、TAKERU CLUBの入会方法については、右側の欄外を見てね(荒)

●TAKERUに、いまもっとも期待していることは、4月号のFAN CLIPに書いてあった「自社内に開発チームをつくることを検討中」というやつだ。けっこう、これはどうなったのだろう? 〈富山県/国沢晃くん〉

⇒静かにゆっくりと進行中ですヨ。ま、見ててください。(荒)

●なぜ島根県にはTAKERUが置いてないのだろうか? 人口が少ないからだろうか? なんとかしてもらいたい。(島根県/連合艦隊司令長官くん)

⇒知らないの!? もう2台もあるんだよ。ダイイチ出雲店とダイイチ島根店です。よろしく。(荒)

※8月号ではペンネームをまちがえてゴメンナサイ。(ときちゃん)

●修学旅行で東京に行き、初めて触ったTAKERUで「ソーサリアン」と「MSXディスク通信創刊号」を買った。で、アンケートハガキの設置希望都市の欄に、ボクの住んでいる町の名前を書いてみたら、みごと3か月後にTAKERUが設置された。こうなったら、もうTAKERUをフル活用だ。これで何が発売されても怖いモノなし。『プライド巻完結編』も、すぐに買ってしまう。P.S.……TAKERUって多くの人利用するから、ディスプレイがあぶらっこいんだよな。(広島県/VGPくん)

⇒うん、どんどん買ってね!! あぶらギッシュなTAKERUのディスプレイは、けっこう、あちこちで話題です。とほほ……。 (荒)

●荒川さんはボクの妹に似ている

ような気がする。(宮城県/なよなよくん)

⇒妹!? 私のトシ知ってる? その妹さんは老け顔なの? でも妹さん、美人だといいなあ。(荒)

というわけで、なよなよくんの妹は美人だと思いながら、今月はおひらきに……。荒川さん、ホントご協力どーもでした。なお、TAKERUについてのお問い合わせは、ブラザー工業(☎052-824-2491)まで、よろしく。

さて、12月情報号(11月発売)のテーマは「告白/ 私の初体験ゲーム」にする。MSX歴ウン十年(?)のベテランから最近ユーザーになったばかりの初心者まで、いろんな人からのハガキを待っている。自分が初めてプレイしたゲーム名とソフトハウス名、そのときのエピソードなどを書いて9月末日(必着)までに送ってほしい。ハガキ採用者にはMFファン特製ランクディスクをプレゼントするぞ。では、今月はこのへんで。ではではなのだ。(ときちゃん)

「ユーザーの主張」への  
お便りはこ・ち・ら!

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM  
MSX・FAN編集部「10月号ユーザーの主張」係

■TAKERU CLUBの入会方法  
TAKERUのメニュー画面にある「TAKERU CLUB入会」を選択し、年会費+入会費の計1,000円を記入すると入会申込書が出てくる。それをTAKERU事務局まで送ればいいのだ。また、ブラザーから通信販売でソフトを購入した場合にも申込書が同封されてくる。



# COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック!



ついに明らかになった  
マイクロキャビンの新  
作。98版新作発表会に  
乱入し、イベントで営  
業の伊藤さんにまわり  
つき、ようやく仕入  
れたネタである。今月  
はこのゲームと、TA  
KERUで復活する  
『サイコワールド』の情  
報をメインに、燃えて  
ファイアーするのだ!

## ★マイクロキャビンの新作をスクープ!!


### わくわくキャビンパニック<sup>(仮称)</sup>

~ The Tower of CABIN ~

#### ■マイクロキャビン

■☎0593-51-6482

■12月発売予定

媒 体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	バラエティ
価 格	価格未定
ターボRの高速モードに対応	

先月号の発売予定表に「タイトル未定(D)/マイクロキャビン/価格未定」というのがあったのをおぼえているかな? このマイクロキャビンの新作の正体が、夏休みに東京で行われた「納涼MSXまつり」で明かされた。タイトルは「わくわくキャビンパニック(仮称)」。なんか「わくわく動物ランド」みたいで、楽しそうではないか。営業の伊藤さんによると、去年10周年をむかえたマイクロキャビンが、その感謝の意味をこめてつくるバラエティソフトということ。だからゲーム内容のほうも、ファンサービスに徹したものになるそうである。

ゲームの舞台となるのは、なんとマイクロキャビンそのもの。プレイヤーは、いちファンとなり、



伊藤さんを追う取材班はホテルへ乱入。ここで第一報をキャッチした

7月30日、  
新作を追っかけて  
京王プラザホテルへ!

マイクロキャビン  
10周年記念の  
ソフトですわ



炎の営業マン伊藤さん

マイクロキャビンの社内を「あっちプラプラこっちプラプラ」のやりたい放題。建物のなかで出会うスタッフの人たちとおしゃべりができたり、お楽しみゲームやクイズがあったりと、イベントが盛りだくさんだ。

基本的なシステムは「サークII」のVRシステムVer.2.0を使うとのこと。さながら「サーク・ガゼルの塔」のマイクロキャビン社内探検バージョンといっ

た感じだろうか(わくわく)。くわしい内容を知りたいがために、伊藤さんのいるホテルに押しかけたり、しつこく電話でせまったり、ささやをエサに使ったり(これは失敗)と、体をはってがんばった甲斐あり、ようやく資料をもらうことに成功した。次ページに、イベントの数々と開発中画面(PC-98版だが)をドーンと紹介しているので、じっくりと見てほしい。



# 画面を初公開!! ゲームの舞台はマイクロキャビンなのだ

マイクロキャビンの社内では、いったいどんなことが起こるのか。収録予定のイベント(ゲーム)をチラッと紹介しちゃう。

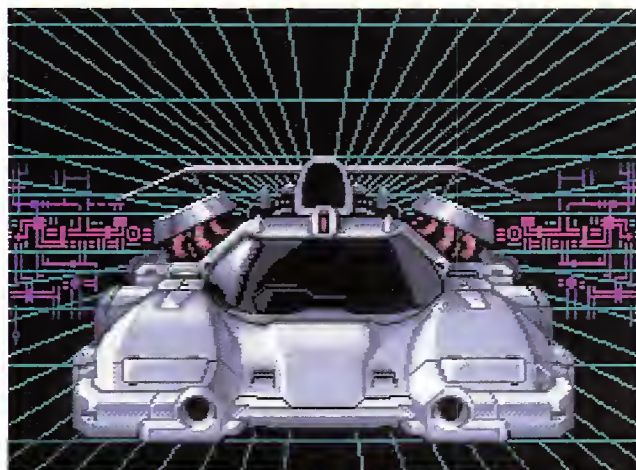
まず「おしゃべりフレイちゃん」。これは、俗にいう人工無能ものってやつで、かわゆいフレイにあれこれ言葉を教えてあげつつ会話を楽しんじゃおうというゲーム。「燃えろ! ブッチぎりカーレース」は、2Dタイプのレースゲームで、対戦プレイも可能とか。オリジナルのミニAVG「サーク番外編・くるせいだあ」では、一連のサークシリーズとは違うストーリーを楽しむ

ことができるそう。ほかに、フレイとピクシーがいま流行の格闘ゲームでラトクを奪い合う「ラトクはわたしのモノよ!」や、アクションゲームの「真GoGoピクシー」、「ミュージックアルバム」、「カルトクイズ」などなど、たくさん予定されている。これ以外にもおもしろいイベントを、まだまだ企画中だとか。

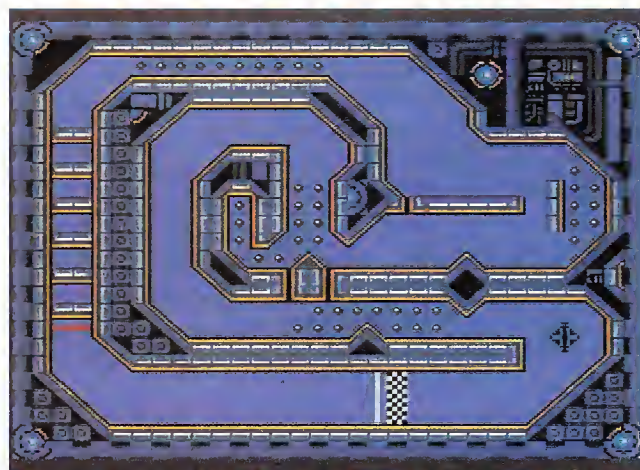
なお、新作班ではマイクロキャビンに取材に行く予定なので、くわしいことは次号で報告できると思う。お土産話をいっぱい持ってくるから楽しみにしてて。



校了日にとどいたゲームのタイトルグラフィック。これを見ただけでもワクワクしてくる



「燃えろ! ブッチぎりカーレース」のタイトル。なかなかリアルでしぶいじゃん



「〜カーレース」からコースのグラフィック。ここで掲載の3点はすべて開発途中のもの

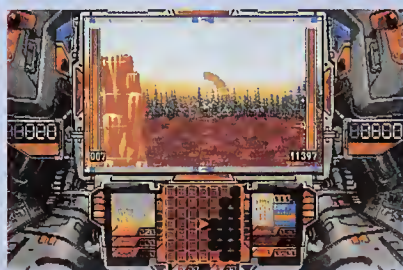
『わくわくキャビン〜』  
は、究極のバラエティ  
ソフトなめよ



いつもニコニコ樋口さん

## MSXの新作じゃないけど……

98版で11月下旬に発売される、ハイビジュアルSF3Dバトルゲーム『エルムナイト』。いわゆるメカ戦闘シミュレーションだが、ビジュアルシーン



「エルムナイト」のゲームから。実際にロボットのcockピットから見てる感覚になっている。画面は98版

## 98版『エルムナイト』を発表 移植してくんないかなア……

のアニメや臨場感あふれる戦闘シーン、効果音がウリのゲームって感じ。ちなみにMSXへの移植は予定なし。マイクロキャビンさん移植しない?



制作発表会には、伊藤さん、樋口さん、柳島さん、永井さん(左より)の4名が出席した



ヘルツのデビュー作、TAKERUで復活!!

## サイコワールド

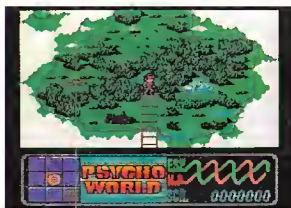
■ヘルツ

■☎052-824-2493(TAKERU事務局)

■9月下旬発売予定

媒体	2D ×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/ディスク
価格	2,900円

※価格は変更される場合があります。



④ハシゴをのぼって見たら、こんな高いところへ……

1988年12月に発売された、ヘルツのデビュー作が復活する。この「サイコワールド」は、9

つの超能力を持つ女の子がモンスターにさらわれた少女を助けに行くという設定で、縦横のスムーズスクロールがウリのアクションゲームだ。この再販の話、MSX歴9年の編集部・あじすあべは福田にしたところ、ニコニコしながらつぎのように話しはじめた。

「このゲーム、MSX2で1ドット単位のなめらか横スクロールするんですよ。アクションゲームとしても、よくできてるし、全8ステージのビジュアルシーンつき。そう、SRAMにも対応してるんです。むかし6,800円だったのが半額以下で買えるなんてしあわせだよなア」

たしかに多少ふるくさい感はあるが、ゲーム自体はいまでもじゅうぶん楽しめるし2,900円ならお買い得。アクションゲーム好きに、ぜひオススメしたい。



## 見る価値ありのスムーズスクロール

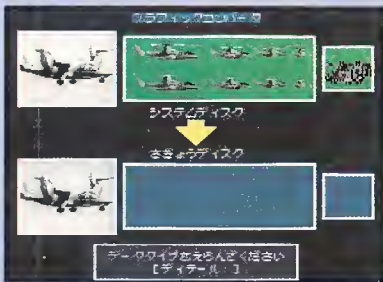


③岩あり、川あり、木の切り株あり。ステージは、アスレチック風の面々。敵をやっつけながら進んでいくのだ

③草原や洞くつ、それに氷の世界や、この写真のようなレーザーがとびかう面までいろいろある。ちなみに、これは最終面だ

## ◆そのほかの新作情報な一のだ

巻頭記事を読んだ人なら、もうわかっていると思うけど、『ブライド巻完結編』の発売日が1か月スライドして10月下旬になってしまった。発売を心待ちにしているファンには、なんともくやし



④9月号付録ディスクに収録されたユニットエディタ

いかにぎりだが、特製トランプのほかに特製のしおりも付くことが決定。期待感が高まるいっぽうだ。さて、そのほかの新作に目を向けてみると、まず『キャンペーン版大戦略II・かすたまキット(仮称)』が楽しみだ。これは、いま編集部



④これは、「マイ・アイズ」の画面は98版

品+ユニットエディタをセットにして発売しちゃおうというシロモノ。自分の応募した作品が商品となって店頭にならんじゃうんだから、こんなに気持ちのいい話はない。発売は年末までにはとことで、価格も低めに設定されそう

また、バーディーソフトから『マイ・アイズ』なるゲームが9月下旬に登場する。海洋生物について研究している主人公の涼子と、人

間と会話のできるシャチがおりなす、海を舞台にしたAVGだ。バーディーの美少女が好きな人は要チェックだぞ。

ここで、残念な情報をひとつ。グローディアの『ウェインドリーム』が、都合により発売延期になってしまった。発売を楽しみにしていたみなさん、あまりガックリしないでね。まあ、そんなわけでまた来月。ではでは!!



④延期になってしまった「ウェインドリーム」の画面は98版



# ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味◇無印はMSX2/2+, ●はMSX、MSX2/2+, ★はMSXターボR専用、◎はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、[MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は8月17日現在のものです!

## ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月	4日 ●龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円□
	下旬 マイ・アイズ/(D)/パーティーソフト/7,800円
	? μ・NOTE Jr.(D)/ビッツ/19,800円[MIDI]
	? サウルスランチMIDI#3(D)/ビッツ/3,400円[MIDI]
10月	8日 ●MSX・FANI11月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□
	8日 ●ほぼ梅屋のCG描き方入門(本+D)/徳間書店/価格未定
	下旬 ブライ下巻完結編(D:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円□
	下旬 ★MIDIカラプレイヤー(D)/ビッツ/9,800円
	? シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/12,800円□

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	9日 ●MSX・FANI12月情報号(本+D) 徳間書店 980円(税込)□
	下旬 ブライ下巻完結編(D:タケル版) ブラザー工業 6,800円□
	20日 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R) 光栄 価格未定□
	20日 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R:サウンドウェアつき)/光栄/価格未定□
	27日 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D) 光栄 9,800円□
	27日 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円□
12月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	●シムシティ (D)/イマジニア/価格未定
	●麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノール/9,800円□
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D) 発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ 7,800円
	●MSXトレイン(D)/ファミリーソフト/価格未定□
	●わくわくキャビンパニック(D)/マイクロキャビン 価格未定□
	●キャンペーン版大戦略II・かすたまキット(D)/マイクロキャビン 価格未定
	プロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円

【発売延期ソフト】ヴェイヴンドリーム(グローディア)、3Dボール(マイクロブローズジャパン)



★アメリカン・サクセスはおもしろい！ 表紙の多いのがGOOD！(大阪府・平田詩保美・17歳)★「メモ・ドラ」のサファリオ直前データとヒュアルシーン直前データをやってみました。なんだかとても楽しかったです。一度やったのは「三重奏」 横田幸子17歳★付録ディスクの内容がスゴい。とくに「シニリア」は微塵のほこりもなかった。ディスクの制作は量のことなどで大変でしょうが、これからはがんばってほしい。北海道・小林健太郎・13歳

# スーパー 付録ディスク の使い方

## ●今月のバックストーリー

「さようなら……、ロッシュ」そう彼の墓に告げると涙をぬぐった。ロッシュのおかげで両親の手掛かりをつかむことができたシニリアは、悲しみを乗り越えて次の目的地へ旅立つことにした。しかし、彼女の胸の内には、どこか晴れないものがあった。そんなときいつも励ましてくれるのはルーシャオだった。くよくよしていても始まらない。手掛かりを頼りに先を急ぐことにするのだが、行く手に待ち受けているのは邪悪な組織。シニリアの力ではどうすることもできないのはわかっているが……。



## 祝！付録ディスク一周年

### 付録ディスクで遊ぶまえに

早いもので付録ディスクが登場してから、もう1年がたちました。最初は定価の大幅な上昇に懸念を抱いていた人も、最近では値段以上の密度の濃さに満足していただけているようで、とてもうれしかぎりです。

いろいろな苦勞の結果、現在も980円という定価を維持して

います。単純に雑誌という観点から見ればディスクの付録があるとはいえても高価ですね。しかし、そのディスクの中身はまさにお正月の福袋を毎月出しているようなものだと思います。これからもこのクオリティーを保っていきたいと思っています。この場を借りて付

スーパー付録ディスク OCT. 1992 DISK #13			
媒体	2DD	セーブ機能	セーブしやいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,232,896バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

録ディスク制作に御協力くださいました方々、各ソフトハウスに厚く御礼申し上げます。

さて、一周年記念としてあの「ハイドライド」を収録しました。アクションRPGの元祖を心ゆくまで楽しんでください。

先月号の「キャンペーン版大戦略II」ユニットエディタを改

良してグラフィクスが使えるようになったものを収録。また、松下電器の増設ディスクドライブに付属のデモも収録。

そして、特別企画として付録ディスクのなかに隠されているパスワード探しを行っています。ふるってご応募ください。詳しくは120ページを見てください。

## 付録ディスク1年間の歩み



◎記念すべきタイトルのCG第一弾です

◎ルーシャオのケガは思ってたよりひどかった

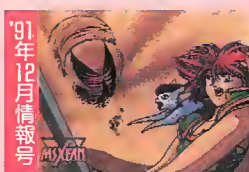
◎平穏な日々は束の間、彼はまた戦場へ……



◎そういえば、まだこのころは名前がなかった

◎ある日の朝、森で運命的な出会いをする

◎彼のことが気になり、戦場へ向かってしまう



◎やっと決まった名前、両親を捜して旅をする

◎出会うた戦士に、どんな出会いを覚えた

◎イヤな予感的中した、彼はもうすでに……



◎森で野獣に襲われ大ケガをしてしまった

◎彼とはおなじく、つなごを思い出す

◎彼は両親の手掛かりを残してくれたのだった

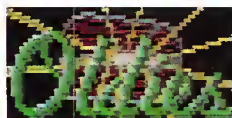
## トビラCG集！







★毎月のMSXは2年ほどで発売が止まりました。でも3月から買い始めたこのMFファンで選挙が出たときとてもうれしかったです。(広島県・平山良樹12歳)★スーパー付録ディスクのグラフィックツールとてもよいです。(愛知県星ノ浦康光36歳)★編集部のみならず、これからはもっとかまはってほしい。最近の付録ディスクはPOWER UPしている感じ。1か月ごとに進歩していると思う。1つ思ふことは、ビーコロンのときに何か要素があったほうがいい、と思うこと。FM音楽館に行ったら大メニウへ戻るようになってほしい。(宮城県・遠藤雄樹・16歳)



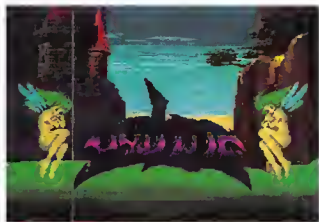
付録ディスク周年記念ということもあり、ビッグタイトルの『ハイドライド』を収録しました。フィールド型RPGの元祖ということで、今までRPGをPLAYしたことのない人も、ぜひ遊んでみてください。攻略のヒントは画面のなかに隠されています。がんばって、バラリスを倒してくださいね。

## A・RPGの元祖『ハイドライド』

©1985 T&E SOFT

※今回収録したものは編集部で改造してあります。詳しくはこのページの欄外を見てください。

このゲームは、主人公ジム君をあやつって、悪の大王バラリスを倒し、お姫様を助け出すと



◆当時はこれを見て欲しくなったもんニヨロ

いうRPGゲームです。

と、その前に注意が1つあります。まず、セーブ・ロード用として2DDフォーマット済みの新しいディスクを1枚用意してください。付録ディスクは、書き込めない状態になっているので、データのセーブができません。ゲームが始まったら、新しいディスクに入れかえてからゲームを楽しんでくださいね。

### ハイドライドの伝説……

この伝説は、今私たちが住んでいる世界とはまったく別の空間での物語です。ここは、妖精の住む国、フェアリーランド。そこは、王様の住んでいる宮殿を中心に広がっている、緑の美しい平和な王国でした。この宮殿には3種類のふしぎな宝石がまつられており、その宝石によって王国の平和はたもたれていたのです。人間と妖精たちはこの世界でお互いに共存し、助けあひながら仲よく暮らしていました。ところがある日、悪心をおこした人間によって宝石のひとつが盗まれてしまったのです。数が足りなくなってしまう宝石はその輝きが鈍くなってしまい、ついに宝石によって封

印されていた、神話伝説最強といわれるバラリスが目覚めてしまったのです。バラリスの魔力によって残りの宝石もいすこかへと飛ばされてしまい、平和であったフェアリーランドも崩壊してしまいました。王国のプリンセス、アンもバラリスの魔力によって妖精にされて、いなくなてしまいました。王国を崩壊させたバラリスは、国のあちこちに怪物を放ち、人々の心を恐怖と絶望が支配したのです。そこへ1人の勇敢な若者が王国の復興を願って立ち上がりました。彼の名はジム。ジムは人々の希望を一身に背負い、たったひとりで怪物に挑戦していったのです。★攻略は18ページから

### 『ハイドライド』MSX版の移植プログラマ・加藤英治氏

昭和60年(1985年)7月頃にプログラムを開発していたわけですから、すでに7年以上もたつてしまい、自分もほとんど記憶に残っていないのですが、今でもみなさんに遊んでいただいていると思うと、たいへん嬉しいです。これからも、みなさんに末永く楽しんでもらえるゲーム作りをしていきたいと思っていますので、どうか応援してくださいね。



### 基本操作マニュアルです

#### キー操作一覧表

※キーボード、ジョイスティックに対応。ただし、セーブやロードなど細かい操作はキーボードのみです。

スペースキー (A ボタン)	攻撃/防御の切り換え、および地下迷宮への出入り。押しているとき⇒攻撃、はなしているとき⇒防御。
カーソルキー (十字キー)	上下左右各方向に移動します。
W キー	データのメモリセーブ。Yでセーブ、Nでキャンセル。 (注意/このメモリセーブは電源を切ると消えてしまいます)
R キー	データのメモリからのロード。Yでロード。Nでキャンセル。
S キー	データのディスクセーブ。全部で10か所できます。0～9の番号を聞いてくるので、番号を入力してください。 (注意/同じ番号にセーブすると前のデータは消えます)
L キー	ディスクにセーブしたデータのロード。0～9のセーブ箇所から、どのデータをロードするか、必要なデータの番号を入力してください。
STOP キー	一時停止。もう1度STOPキーを押すとゲーム再開。
ESC キー	ギブアップ。

### ゲーム画面の説明



### パラメータの説明

**LIFE** 生命力及びダメージを表します。通常生命力は、緑色の棒グラフで表示されます。この生命力が0になったとき、死んでしまいます。回復はじっとしているだけで回復します。

**STR** 腕力を表します。水色の棒グラフで表示されています。この力が強いほど、敵に対する攻撃力が大きくなります。攻撃力は、レベルアップやアイテムで、大きくなります。

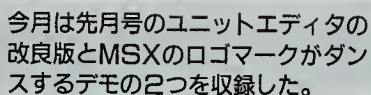
**EXP** 経験値を表します。黄色の棒グラフで表示されています。怪物を倒したときに、自分の強さによって経験値が増します。経験値が100%以上になると、LIFE、STRメーターが共に10ずつ増して強くなります。

### アイテムの説明

勇気のあるものが持つ剣。攻撃力が2倍になるといわれています。正しき心を持つものが使用すると防御力が増加する盾です。どんな暗闇にいても、このランプの炎は消えることはありません。以前は教会にあった十字架。何者かが盗られて隠してしまいました。怪物に殺されてしまったとき、1回だけ生き返られます。この壺を手にとると、いまでも見えなかった物が見えるように……。鍵とくれば、もう何に使うのか、説明しなくてもわかりやすいね。宝石は全部で3種類あります。ゲーム上で重要な役割をはたします。フェアリーは全部で3人。それぞれ別の場所にいます。

※付録ディスクに収録している『ハイドライド』は、1DDのディスクに収められたMSX2用のものをもとにしています。オリジナル版はVRAM64K (SCREEN5)とVRAM128K (SCREEN8)の両方に対応していますが、付録ディスク収録版では、VRAM128Kのみに対応しています。さらに、グラフィックファイルを付録ディスク専用の形で圧縮しています。なお、プログラムの一部に手を加えてターボRは標準モードに切り換わるようにしています。





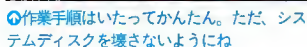
©1989 SYSTEM SOFT  
©1992 MICRO CABIN

また、『グラフサウルス』にデータを対応させられるようになり、より多くの皆さんに使っていただけるようになりました。さらに、グラフィックが複雑す

ざると読みこみができなくなる現象を防止するため、複雑すぎるデータの場合は警告がでるようになりました。しかし、とんでもなく複雑すぎる場合、動作に異常は出ませんが表示される文字が変になってしまいます。ご注意ください。

今回のユニットエディタ改良版を使うためには、MSX-DOSのシステムのはいったディスクに、必要なファイルをコピーする必要があります。

の2つ、合計4つのファイルを  
コピーして、MSX-DOS上  
から、

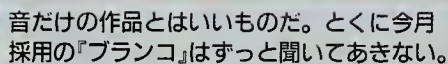


9月号の付録ディスクから、

- ・UE\_TTL1.DAP
- ・UE\_TTL2.DAP

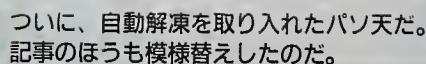
の2つのファイル、そして当月  
号の付録ディスクから、

- UEDIT. COM
- FONT1. CHR



今月の1本の『町』は、ぐるりとパラノマ風景を見せてくれる気持ちのいい作品です。ただ、SETSCROLL 命令を使っていたため、2+以降の機種でないとは見られないのが残念。

また、今月は音だけの作品をひさびさに収録。3分も画面設定に待たされたり、もくもくと画面のなかで絵が動いていたりする作品よりも、音だけの作品に新鮮さを感じなかった？



付録ディスクが1周年ということ  
はパソコンでフリーウェアを  
紹介しはじめてからも1年たっ  
たってこと。そんなわけで、記  
事のほうは模様替えてるし、  
ディスクのほうはCGコンテス

トのように自動解凍できるようにしたのだ。生まれ変わったパソコンを見てほしい。ところで内容のほうはゲームなのだよ。



102ページ



時の経つのは早いもので、MFファンに付録ディスクがついてもう1年が過ぎました。毎月付録にデ

イスがついているなんて、自分でいうのも何だけど、やっぱりすごいことだと思います。しかも、ただファイルが入っているだけではなく、ディスクマガジンのようなものなのでから。

ところで付録ディスクのシステムも、この1年で見違えるほど変わりました。試しに1年前の付録ディスクを持っている人は、起動してみてください。立ち上がるまでの早さが全然違うっ！ 何でメニューが出るまでに90秒もかかるんだ？ ちなみに今月号はたっ

たの40秒でした。進歩、進歩。

付録ディスクを作っていて苦労するのは、1つには容量との戦いかな。毎月、いろんなファイルを圧縮して収録していますけど、結局入り切らずに泣く泣く削られるファイルの多いこと。とくにCGコンテストとパソコンかな。全部入れようと思った但至少とも2メガバイトなくっちゃ。720キロバイトじゃ足りないですよ。

それから、MSXという統一規格のくせに全然動かない機種があるのも頭が痛い問題です。特にF S

ことができます。

GL5ファイルを選択した場合は、パレットのファイルRIGHT、PL5(ディティール、アニメキャラ用)、MAP、PL5(マップキャラ用)を自動的に作成します。

注意すべき点は、作業ディスクにDATファイルとGL5ファイルが混在していると、作業ディスクから読みこむときにGL5ファイルしか読み込めなくなってしまうということです。

1枚の作業ディスクには、両方の形式を混在させないようにしましょう。また、「グラフィサウルス」のバージョン1.0では、GL5形式のファイルが使えないので、注意してください。

先月号でお知らせしているユニットコンテストと総合シナリオコンテストはまだまだ募集中です。今回の修正でグラフサウルスが使えるようになったので、応募者が増えることを期待しています。詳しくは9月号の11ページをご覧ください。また、ユ

ニットを描く際に、参考にした資料がある場合には必ず明記してください。作品は下の宛て先へ。9月30日当日消印有効です。ご応募お待ちしております。

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「大戦略のコンテスト」係



## COMING 3000

新作ゲームの画面を先取りしちゃう「生々生々カミングスーン」、今月もあります!

今月は、発売がちょいとばかり延びてしまった「ブライ下巻完結編」から、「リリアン&ハヤテの章」のグラフィックを収録した。付録ディスク1周年だから、それにちなんで1枚(/)だ。10ページの記事とあわせて楽しんでほしい。



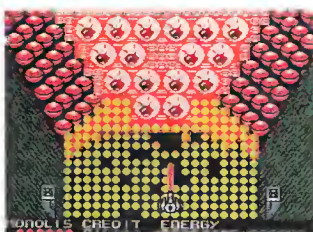
④リリアンとハヤテのツーショットだほよん。発売までは、この絵を見てガマンだ

## あて? Q

いつもどおり、8月情報号の解答と当選者発表をしちゃうのだ。

8月情報号の答えは、ゲーム名が(C)のアナザで、ブランド名が(A)GA夢(ホット・ピー)だった。千葉県の見学英寅なんか、「3択問題にしたのは失敗だったな」といってながら「ザナック」なんて書いてきてた。まだまだアマイな。くやしかったら次回も挑戦してこい。で、正解者のうち次の5名にホット・ピーTシャツを進呈する。⇒(宮城

県)加茂河、長野博之(神奈川県)荒井康之、村井貴之(佐賀県)宮原豪(敬称略)



④「ザナック」じゃなくて「アナザ」だよ

## MIDI

ピッツーから「MIDIサウルス」用に「ハレルヤ」をもらっちゃいました。

今月も解凍が必要です。付録ディスクのメニューを選んだ人は画面の指示通りに操作してください。

間違えて解凍できなくても、やり直しはすぐにできます。

圧縮されたファイルは「MIDISFX.COM」です。このファイルは自己解凍ファイルで、自身を実行すると、中に圧縮されているファイルを自分で展開してくれるものです。

やり方は簡単。MSX-DOS

Sのコマンドライン(「A>」と表示されている状態)から、付録ディスクがドライブに入っているのを確かめて「MIDISFX」と打ちこんでリターンキーを押してください。すると解凍するかどうか聞いてきますので、DSKFが23以上の解凍先ディスクをドライブに入れて、解凍するなら「Y」キーを押すと解凍が始まります。

再び「A>」が表示されれば終わりです。



付録ディスクの無法地帯B：が今月はお客様を迎えました。看板は出ていませんが、お月見しているルーシャオが目印です。B：の隣なのでC：です。いつもはOrcのブライバ

ああっ、いつも日陰者のわたくしがこんな明るい場所に!

トルームなのですが、今月だけ、各方面から寄せられたメッセージをB：ふうにとまとめています。みなさん、あたたかいメッセージ、ありがとう。ほんととは無理やり頼んだんだけど。

## ほほほ

新設されたぬりえ部門を含めて3部門3作品の優秀CGが見られるぞよ。

7月号で募集した、ぬりえ部門のCGがようやく発表できるでおじゃる。なかなかの優秀作で、Dr. Sよりもうまいかもしれないぞよ(Sごめん)。そのほかの部門も今月は気合が入った

いい作品なので楽しめると思うマロ。楽しむまえに解凍作業が必要でおじゃるから、117ページをよ〜く読んでたもれ。

117ページ



## ゲーム十字軍

とりえす、トピラCGが見られるぞ。夏バテがぬけず役立ちデータのほうがさぼりがちな十字軍だ。寒くなるまで待ってもらおうかな。

## MSXView

今月もな〜んにも入ってましょん。入れようと思ったものが、急きょ予定変更を余儀なくされてしまったの。ゆるしてねんのねん。

## MSX-DOS

いつもおなじことのくりかえしですみませんが、DOSおよびDOS2への入口です。今月はBASICピクニックの遊び場にもなります。

## FM音楽館

曲が続けて聴けるようになったFM音楽館。ほんのわずかな進歩に1年かかりました。

今月最大のポイントは、

①曲が連続して聴けるという点にあります。

小メニューで5曲のうち1つを選ぶと、かんたんな説明が出て、さらにスペースキーを押すと演奏がはじまるのは、これまでどおり。ここからがちょっとちがいます。

②曲に終わりがあ

るのです。基本的には、原曲が無

限ループの場合は3回ループ、

原曲がきちんと終了するタイプ

のときはそれを尊重する、とい

う方針で加工しています。そし

て、曲が終わるとふたたび曲が

選択できるようになります。

③演奏中でも、スペースキーを押すと曲の選択モードになる

ようになっています。

ただし、いったんここに入る

ともう大メニューにはもどれま

せん。リセットボタンを押すか、

④CTRL、GRAPH、DEL

キーを同時に押す

という操作で、もう一度最初か

らはじまります。117ページ

※付録ディスクでは、71〜74ペ

ージに掲載しているプログラム

を一部変更しています。

## 付録ディスク周年記念スペシャル ★懸賞つきパスワード探し!

付録ディスクが1年も続けられたのも、読者のみなさんの支持があればこそです。そこで、感謝の気持ちをこめて、今月の付録ディスクには謎を仕掛けてあります。はつきりいうと、ある場所であることをすると、パスワードが出る仕組みになっているのです。

そのパスワードと、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種

をハガキに書いて、次の住所までお送りください。正解者のなかから抽選で10名様に、Mファン特製2DD生ディスクと「スーパーコロレ3」を差し上げます。しめ切りは9月25日必着。発表は12月号付録ディスクの秘密の場所で。〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア Mファン「付録ディスク周年」係



# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2以降、●はMSX 1以降、☆はMSX 2+以降、★はターボR専用プログラムです。☺のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。  
※各コーナータイトルの(A)(B)(C)は、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
オールディーズ(A)	付録ディスクの使い方 (P 118) ATTACK (P 14)	操作方法 攻略記事	ハイドライド	GAME .XB ほか全6ファイル	くわしくは118~119ページをご覧ください
CDMING SDDN(C)	CDMING SDDN (P 112~115)	新作ソフトの開発中CG	ブライド巻完結編	CDMIN'10. XB CDMIN'10. XP7	付録ディスクのために用意されたグラフィックデータです
ファンダム・GAMES(A)	ファンダム (P 35~70)	掲載プログラム	波動実験装置 ●毒倉庫 ●右脳 ●SKY REAL VOLLEY type-8 NUCLEUS NED ●DELVINDUS ★ARMED PLANETS	HADDU .FDX BANSUKD. FDX UNDU . FDX SKY . FDX VOLLEY . FDX TYPE-8 . FDX NUCLEUS . FDX NED . FDX DLVINDUS. FDX DLVINDUS. B ARMED-P . FDX APMAIN2 . BAS APSPR . BIN ARMMAC . BIN SIN_COS . DAT PLANETS . GRP	BASICプログラムです  DELVINDUSで遊ぶには、DLVINDUS、FDXとDLVIN-DUS、Bの2つのファイルが必要です ARMED PLANETSを遊ぶにはARMED-P.FDX以降の6つのファイルが必要です。
ファンダム・サンプルプログラム(B)	新・マシン語の気持ち (P 52)  BASICピクニック (P 30)  ポストリユード (P 51)	掲載プログラム	「Simple ASM」によるソース・プログラムのサンプル DDSIのパッチファイル例  波動実験装置で3つの波を表示	LIST1-1 . SIM LIST1-2 . SIM LIST1-3 . SIM DEMO . BAT KANJI . BAS KANA . BAS EX . BAT VIEW . ASC	くわしくは各ページをご覧ください
FM音楽館(A)	FM音楽館 (P 71~74)	掲載プログラム	🎵ダイナミック侍 ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM 🎵OUTLAW 🎵DDDM 🎵日本陸軍	DYNAMIC . FMX ZANZIBER. FMX OUTLAW . FMX OOM . FMX RIKUGUN . FMX	BASICプログラムです
AVフォーラム(A)	AVフォーラム (P 92~93)	掲載プログラム	今月の1本/規定部門「近所」 /自由部門	AV-DCT . AVX AV-MAC . AV AV-LINE . AV GRP-1 . AV GRP-2 . AV	AVフォーラムを起動するためには、左の5つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV-DCT、AVXを実行すれば動きます
ぼほ梅庵のCGコンテスト(A)	ぼほ梅庵のCGコンテスト (P 96~101)		イラスト部門「ジェレミイとわたし」/紙芝居部門「ぼうし」/ぬりえコンテスト用教材CG	RUN-CG . XB CG10 . LZH	CG10、LZHをコピー&解凍&実行するためのプログラムです
バス通天国(A)	バス通天国 (P 102~108)	ゲーム6本のフリーウェア	「ALL ZERD」「オセロゲーム for MSXView」「かいじゅうをたおそう er.2.0」「八咫八升目放任主義型黑白石裏返遊戯」「タイマーボール」「HUSTLE」	RUN-PSTN. XB PMEXT2 . DDC PMEXT . CDM TIMERBAL. PMA ALLZERD . PMA KAIJU2 . LZH HUSTLE . LZH OTHELLO . LZH BWI00 . PMA	各ゲームをコピー&解凍するためのプログラムです
ゲーム十字軍(C)	ゲーム十字軍 (P 22~29)	ビッツによる十字軍トビラCG		GAMEJ'10. C GAMEJ'10. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MIDI(A)	MIDI三度笠 (P 94~95)	MIDI音楽データ	ハレルヤ	MIDISFX . CDM	MIDIサウルス用の演奏データです。くわしくは95ページをご覧ください
あてましょQ(C)	付録ディスクの使い方 (P 120)	ゲーム当てクイズ		ATE-Q'10. XB ATEQ1'10. XS7 ATEQ2'10. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSX-DDS(A)	付録ディスクの使い方 (P 120)	MSX-DDSI、2の基本セット	MSX-DDSI  MSX-DDS2	MSXDDS . SYS CDMMANO . CDM MSXDDS2 . SYS COMMAND2. OOM	MSX 2/2+用のMSX-DDSIセットと、MSX-DDS2セットが入っています。ターボRはおもにDDS2で、それ以外はDDSIで起動しています
オマケ(A)	付録ディスクの使い方 (P 119)	ユニット・エディタのバージョン・アップ差し替えファイル  FS-FDIA付属のデモ	9月情報号スーパー付録ディスク収録のキャンペーン版大戦略II用ユニット・エディタのバージョン・アップ差し替えファイル  シューベルトの「ます」によるMSXロゴマークの3Dダンス	UEDIT . CDM FONT1 . CHR  OEMO . BAS FORELLE . BIN LDGD . BIN BGM . DBJ	
B: (C)		編集後記		B-CLN'10. C	付録ディスク用テキストファイルです
C: (C)		各メーカーの方々のお祝いのお言葉	祝 付録ディスク周年!	C-CLN'10. C	付録ディスク用テキストファイルです

※ぼほ梅庵のCGコンテストのCG10、LZHは、フリーウェアの「LHA」(作者:吉川榮泰さん)を使って圧縮しています。また、MIDI三度笠のMIDISFX、COMもフリーウェア「PMarc」「PMsfx」(作者:べばあみんと★すたあさん)を使用して圧縮を行っています。



## お好み焼きとMSX

来日したMSX-ENGINE編集長Loek van Kooten



ルークは時として英語で熱弁をふるった。Mファン側(右)の2人がただことではない表情なのは、その熱弁を必死に理解しようとしているから。後になって、日本でオランダのソフトを売る話になったが、「お金は問題ではない。ただ広めたいだけ」とくりかえし強調していた

日7月、オランダから同人誌「MSX-ENGINE」誌(略称MEM)の編集長Loek van Kootenが新橋にやってきた。背が高く、ハンサムでしかも若い。18歳。同年代の鈴木裕子さんという、かわいい女性を同伴して「友だちア」とルークにきいたら「いや、恋人です」と日本語で答えた。

ほんとうは、パン・クーテン氏というべきなんだろうが、出会った雰囲気、以後ルークと呼ぶことにする。

ルーク編集長と北根編集長の会見場所は新橋でいちばんかっこいい喫茶店



MEMとディスクマガジン「ドラゴンディスク」ディスクのほうは、6号ぶん約3千円くらいで国際通信販売している(詳細は来月)

写真・浜野忠夫

La Cabine。中で撮影しようとしたらフラッシュをたいはいけないといわれたので、浜野カメラマンはいったん撮影をあきらめてアイステイをすすりはじめた。けっきょく、ダメでもともと、フラッシュなしで何枚か撮ったら妖しい写真が仕上がってきた(上の写真)。さすが、浜野さん。

ルークは最初、一生懸命、日本語でしゃべってくれた。アムステルダムのホテル・オークラでMファンを買うことができる。1400円で、とても高い。しかし、とっても人気です、などなど。

Mファンからの御中元として、国際戦略担当おさだ作のオランダ国旗CGと日の丸CGではさんだディスクセット(Mファンの付録ディスクひとそろい)を差し出したら、おかえしに「つまらないものです」とディズニーランドのクッキーをいっただけで、なんだか取材というよりひざしづりに会った友だちどうしのような雰囲気だった。

そんな雰囲気のまま、おさだが英語で質問したあたりから、ぜんぶ英語になり、ぼくたちの取材能力はおそらく3分の1になった。以下、3分の1で申しわけないが、話は続く。

ルークは、MSXによって日本が大好きになった。日本は、世界中で唯一、MSXの人气が非常に高い国。美しい雑誌(Mファンのこと)もある。MSX



ルーク訪問の記念写真。左から、北根編集長、ルーク・パン・クーテンMEM編集長、鈴木裕子さん、国際戦略担当おさだ

が好きになればなるほど、日本が好きになった。それで、ルークはオランダのライデン大学(オランダで最初に日本語を教えた大学だそう)に入って日本語を専攻し、来年から1年間長崎に留学する。将来は? とあとでお好み焼きを食べながらきいたら、日本とコンピュータに関係した仕事をしたいのだそう。

ところで、ルークたちが進めているMSXユーザーの「KOKUSAIKA project」というアイデアに、北根編集長もどんどん賛同し、世界に点在するMSXユーザークラブにMファンを送ろう、などといひだした。

ルークたちのアイデアは、MSXのユーザーを国際規模で結んで市場を広げ、勢いの衰えかけたMSX(とはいえ、オランダで2万人、全ヨーロッパで何十万人かのユーザーがいるらしい)を救おうというのがテーマだ。MEM(ほぼ隔月)はもちろんオランダ語で書かれているが、中にルークの手による「MSX-WORLD」という英語のコーナーがある。本誌新コーナーの「Internationalization」は、このコーナーの趣旨を見習ったものだ(中は日本語だけ)。

で、ルークがいうには、どんなに間違った英語でも、多くの西洋人にとって、日本語よりはわかりやすい。だからゲームもむかしのように英語を多く使って作ってくればもっとヨーロッパで売れるのに……。日本では、漢字ROM内蔵こそ、MSXの進化の目玉だったのに、これは皮肉な話だ。

ちなみに、ルークがMファンの付録ディスクでいちばん好きなコーナーは「AVフォーラム」。今月号の「近所の家でよくやったこと」を見せたら「オランダでもおなじ」だって。

●発売 徳間書店  
●発行・編集 徳間書店インターメディア  
PUBLISHER  
柳澤宏男  
EDITOR & LEPRECHAUN  
山森尚  
EDITOR IN CHIEF  
北根紀子  
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR  
山科敏之  
EDITORIAL STAFF  
加藤久人+川尻淳史+鶴田洋志+福成雅英+諸橋康一+渡辺庸  
ASSISTANT EDITORS  
池田和代+石橋憲吾+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹+山田貞幸  
CONTRIBUTORS  
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫+鈴木伸一+馬場俊輔  
●制作  
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER  
井沢俊二  
EDITORIAL DESIGNERS  
井沢俊二+高田亜幸+デザイン(釜田泰行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE  
ILLUSTRATORS  
しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つづじ+成田保宏+佐藤良治  
COVER ARTIST  
佐藤任紀+元野一繁  
COVER PHOTOGRAPHER  
矢藤修三+大嶋一成  
FINISH DESIGNERS  
南あくせす+機ワードポップ  
PRINTER  
大日本印刷株式会社

## EDITORIAL A: (エーコロン)

◆もし、MSXが死んだらどうしますか。国際化プロジェクトについてしゃべっているときに、ルークが日本語で問いかけた。だいじょうぶ、MSXは死なないわよ、雑誌は死ぬかもしれないけど。編集長も日本語で答えた◆少なくとも、ある意味で、MSX業界はとくにMSX1を殺している。Mファン自身も、読者のなかにMSX1ユーザーがいることを知っていながら、MSX1のためにする配慮がどんどん少なくなっている。FDDを装備したVRAM128KのMSX2以降の機種でしか動かない付録ディスクなどはその最たるものだ(それでもMファンはまちがいなくMSX1月プログラムをもっとも多く掲載している雑誌だ)◆MSX2や2+だって、ターボに殺される日が来るかもしれない。MSXはMSX自身を殺しながら賢くなってきた。MSXが死ぬことよりも、もうそれ以上死ねなくなったときのほうが悲しい。

## A D ★ I N D E X

アスキー	表3
電子技術教育協会	43
徳間書店	85
日本視力回復協会	82, 83
日本テレネット	84
ブラザー工業	表2
松下電器産業	表4

次号は、Mファンを読むためにMSXを買ってしまったあなたのために 10月8日発売 980円



ASCII

# ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21(エムエスエックス・ビュー1.21)

## MSXView 1.21



価格:9,800円(送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

- 特長: ●マウスのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能 ●対応ソフトなら使用方法はすべて統一 異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単 ●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能 ●スクリーンセーバー機能をサポート ●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属

■対応機種:Panasonic FS-A1ST



【ご注意】Panasonic FS-A1GT(松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC(ビュー・カルク)

## ViewCALC



価格:14,800円(送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。



- 特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値) ●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能 ●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum、max、modなど)もサポート また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能

■対応機種:MSX turbo R専用  
※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

## MSX 増設RAMカートリッジ

価格:30,000円(送料1,000円)

(MEM-768)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R  
※MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけでご使用になれますが、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。



RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイスMSX-SERIAL232(エムエスエックス・シリアル232)

## MSX-SERIAL232

価格:20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R



【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、株式会社アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

高速で大容量のメディア(HD)をサポートMSX HD Interface(エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

## MSX HD Interface

価格:30,000円(送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。



MSX、MSX2、MSX2+のスペックシートMSX-Datapack(エムエスエックス・データパック)

## MSX-Datapack

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX...までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編...ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編...拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど

■対応機種:MSX、MSX2、MSX2+

■メディア:3.5-2DD



MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版(エムエスエックス・データパック・ターボRバージョン)

## MSX-Datapack turbo R版

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編...MSX turbo R仕様、MSX-DOS2(コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編...ファイルハンドルの使用方法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など

■対応機種:MSX turbo R ■メディア:3.5-2DD



高速・高機能通信ソフトMSX-TERM(エムエスエックス・ターム)

## MSX-TERM

価格:12,800円(送料1,000円)

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

- 対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R  
■対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2  
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。



MSX-DOS2 TOOLS(エムエスエックス・DOS2 ツールズ)

## MSX-DOS2 TOOLS

価格:14,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2(エムエスエックス・エスバグ2)

## MSX-SBUG2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマップメモリー上に置くことで、大規模プログラムにも対応。※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2(エムエスエックス・シーバージョン1.2)

## MSX-C Ver.1.2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格は、消費税は含まれておりません ◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です  
詳しい資料をお送りいたします。下記宛にお送りください。

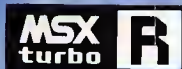
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200 株式会社アスキー



# Panasonic

# これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**  
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ、512KB。**  
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**  
デジタルサウンドが楽しい。



今まででできるMSX、A1GT新登場。

## A1GT

### MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 定価 99,800円 (税別)

MSX用マウス(別売)  
FS-JM1-H  
標準価格7,800円(税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録りができる  
デジトークツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。● MSXマーク MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標  
です。● MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業株式会社 営業部MSX係まで。

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社



MSX-21  
1992  
OCTOBER  
10月号  
平成4年10月10日発行  
第6巻第10号(通巻67号)  
第三種郵便物認可  
発行人 徳間書店  
編集人 山森 尚  
発売 株式会社 徳間書店  
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
〒105 東京都港区新橋4-10-7  
03(3433)6231(代) 定価 980円  
03(3431)1627(代) (本体951円)